KOKO PERHEEN **ILMAINEN PELILEHTI**

# PELAA!

31

PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • WII • DS • PSP • PLAYSTATION 2 • PC

**OTA MUKAAN!**

**SUOMEN NEROPATTI**
BUZZ!-TIETOVISA JATKUU

**NHL JA NEED FOR SPEED**
HITTISARJAT JATKUVAT

**POKÉMON PLATINUM**
PARASTA KESÄVIIHDETTÄ

**KUNTOILE NINTENDOLLA**
KUNTO-OHJAAJA JA ASKELMITTARI

## PÄÄKIRJOITUS

# Liikettä niveliin!

**KUN NINTENDO ESITTELI** liikkeen tunnistavan Wii-ohjaimensa vuonna 2006, reaktiot vaihtelivat epäilevistä huvittuneisiin. Nyt kolme vuotta myöhemmin Wii hallitsee pelimarkkinoita erityisesti USA:ssa niin vahvasti, että kilpailijat ryntäävät epätoivoisina apajille. Vuoden tai parin sisään sekä Xbox 360:tä että PlayStation 3:a ohjataan myös huitomalla ja heilumalla. Näistä projekteista voit lukea seuraavalta sivulta.

Monelle pidempään pelejä harrastaneelle se ei ole välttämättä kirkkain mahdollinen tulevaisuus. Myönnän olevani sen verran laiska, ettei jatkuva viuhtominen kiinnosta, kun pelihahmoa voi hallita tarkemmin peukkua liikuttamalla. Nintendon Wii-menestys onkin pitkälti sitä, ettei uusien tulokkaiden tarvitse kuluttaa kuukausia analogitattien ja olkanappien ihmettelyyn. Sääli sinänsä, että tämmöisinä aikoina vanhat tekstiseikkailut tuntuvat jo muinaishistorialta: opin kakkosluokkalaisena huikean paljon englantia naputtamalla "pick up the sword" -komentoja pelkästä tekstistä koostuviin peleihin.

Huikeilta kuulostavatkin visiot siitä, että pelejä voi kohta hallita tarkasti pelkästään omilla ruumiinliikkeillään. Elokuvaohjaajat **James Cameron** ja **Steven Spielberg** taas maalailevat kuvia 3d-tulevaisuudesta. Kun sen yhdistää liikeohjaukseen, palataan taas 1980- ja 1990-luvun näkymiin virtuaalitodellisuuksista ja kyberavaruudesta.

Jo nyt on mahdollista saada huikeaa hyötyä Wiin liikeohjauksesta. Sivulla 16 arvosteltu *Active Personal Trainer* on *Wii Fitiäkin* parempi näkymä siitä, miten tehokkaasti pelikonsolin ääressä voi polttaa kaloreita. Nähdäänköhän muutaman vuoden sisällä jalkapallopelejä, joissa on ihan oikeasti pakko juosta olohuoneen matolla virtuaalipallon perässä kahden puoliajan verran?

–Janne Pyykkönen, päätoimittaja

*P.S. Valitsen Plants vs. Zombiesin viralliseksi kesäpelikseni. Lue arvostelu sivulta 27.*

## SISÄLTÖ


04 Pelimaailma nyt
05 Listat
08 Tower Bloxx Deluxe
10 Uudet Need for Speedit ja NHL 10
13 Arvostelut ja kolumni
14 The Sims 3
15 Blue Dragon Plus, Punch-Out!!
16 EA Sport Active Trainer, Walk With Me!
17 Pokémon Platinum, Pain
18 Guitar Hero: Metallica, Rhythm Paradise
19 Popstar Guitar, Rock Revolution
20 Tiger Woods PGA Tour 10, Virtua Tennis
21 Buzz! Suomen neropatti
Boom Blox Bash Party
24 Coraline, Hannah Montana The Movie
25 Secret Agent Clank, New Play Control! Donkey Kong Jungle Beat
26 Demigod, Elven Legacy
27 Plants vs. Zombies, Infamous
28 Lataamo
29 Kolumni

# PELIMAAILMA NYT

Milo.

## Liiketunnistus on muotia

**NINTENDO WIIN MENESTYS** on saanut kilpailevat konsolivalmistajat mukaan liiketunnistuskilpaan. Microsoft esitteli Los Angelesin E3-pelimessujen lehdistötilaisuudessaan uuden ohjaustavan Xbox 360 -konsolille. Projekti on vielä alkuvaiheessa, ja se tunnetaan nyt nimellä Natal. Järjestelmä perustuu äänentunnistukseen ja kahteen kameraan, joiden avulla kone pitää kirjaa pelaajan vartalon liikkeistä. Esittelyvideoissa näytettiin, kuinka pelaajan liikkeistä välittyvät pelihahmolle kung fu -potkut, kuvitteellisen ratin pyöritys, jalkapalloilu tai rullalautailu. Lisämausteena yhtiö esitteli Lionhead-studion projektia Milo, jossa pelaaja juttelee ja leikkii Natalin avulla virtuaalisen pikkupojan kanssa. Varsinaisia pelejä saadaan odottaa, sillä Natal-työkalut lähtivät vasta nyt pelintekijöille ympäri maailmaa.

Sony esitteli seuraavaksi oman ratkaisunsa liikkeentunnistukseen. PlayStation 3:n liikeohjain hyödyntää sekä PlayStation Eye -videokameraa että pelaajan kädessä pitämää sauvaohjainta. Kameran ja ohjaimen yhteistyö on hieman kuin Microsoftin Natalin ja Wii-ohjaimen yhdistelmä, ja sitä voi hyödyntää vaikkapa kirjoittamiseen tai miekkailuun. Esitteillä ohjaimesta oli vasta prototyyppi, ja varsinaisia pelejä nähdään todennäköisesti ensi vuoden pelimessuilla.

Liikeohjausbuumin aloittanut Nintendo esitteli E3:ssa omaa MotionPlus -ohjainpalikkaansa, jonka avulla Wii tunnistaa ohjaimen liikkeet huomattavasti aiempaa tarkemmin. MotionPlus on kolmen yhtiön teknologioista pisimmällä, ja sitä päästään kokeilemaan jo tänä keväänä.

Final Fantasy XIII.

## Final Fantasy XIV menee nettiin

**FINAL FANTASY XIII:N JULKAISUA ODOTELLAAN** edelleen, mutta Square Enix ilmoitti E3:ssa, että tekeillä on jo neljästoista osa. *Final Fantasy XIV* on kuitenkin yllättäen jatkoa *Final Fantasy XI* -verkkoroolipelille, ja se julkaistaan PS3:n lisäksi pc-tietokoneille. Pelistä luvataan edeltäjäänsä käyttäjäystävällisempää.

## Uusi PSP aloittaa Gran Turismolla

**SONY ESITTELI E3:SSA** jo etukäteen huhutun PSP Go -käsikonsolin, joka on entistä huomattavasti pienempi ja näppärämpi versio PSP-käsikonsolista. Laite ei käytä enää UMD-pelilevyjä, vaan pelit ladataan siihen suoraan verkosta. Kaikki tulevat PSP-pelit julkaistaan siksi sekä UMD:lla että nettilatauksina. PSP Go ilmestyy kauppoihin lokakuun alussa, jolloin julkaistaan myös PSP:n versio *Gran Turismo* -autoiluhitistä.

## Nintendo-klassikot saavat jatkoa

**NINTENDO JULKISTI** E3-messuilla useita jatko-osia tutuille sankareilleen. Mario seikkailee seuraavaksi Wiillä peräti kahdessa eri seikkailussa. *Super Mario Galaxy 2* jatkaa edeltäjänsä kolmiulotteisella linjalla, ja *New Super Mario Bros. Wii* on puolestaan sitä perinteisempää kaksiulotteista hyppelyä. *New Super Mario Bros. Wii* on lisäksi yllättäen neljän pelaajan moninpeli.

Jatkoa saa lisäksi *Metroid*-sarja, joka kokeilee aivan uutta *Metroid: Other M* -pelissä. Kyseessä on toimintapeleistään tunnetun Team Ninjan luomus, jossa palataan avaruussoturi Samuksen menneisyyteen. Uusi *Zelda*-peli *Spirit Tracks* taas paljastettiin DS:lle jo aiemmin, mutta uutisia Wiin seuraavasta *Zeldasta* saadaan odottaa ensi vuoteen.



# MYYDYIMMÄT alle 18-vuotiaille soveltuvat pelit

## ⌐playstation¬

### 1 Guitar Hero: Metallica

**Hetfield** ja kumppanit ovat täällä! Kaikkien aikojen rokkaavimpiin peleihin kuuluva *Guitar Hero: Metallica* sisältää Metallican tunnetut hitit sekä raitoja myös muilta artisteilta, kuten Foo Fightersilta ja Motörheadilta.

### 2 UFC 2009 Undisputed

*Ultimate Fighting Championship* on valloittamassa koko maailmaa. UFC:n virallinen videopeli iskee yhtä kovaa kuin itse lajikin. Nyrkki naamaan ja miestä nippuun!

### 3 SingStar SuomiPop

PlayStation-karaoke on villinnyt koko Suomen kansan. *SuomiPop* sisältää kasan suomalaisia hittejä aina **Jonna Tervomaasta** The Rasmukseen. Ei muuta kuin illanistujaiset pystyyn!

## ⌐xbox¬

### 1 Guitar Hero: Metallica

*Guitar Hero* -sarjan dominoinnista kertoo jotain se, että pelin tuorein osa löytyy kaikkien mahdollisten listojen Top 3:sta. *Guitar Hero: Metallica* vei ykkössijan myös Xbox 360 -pelien joukosta. Rock on!

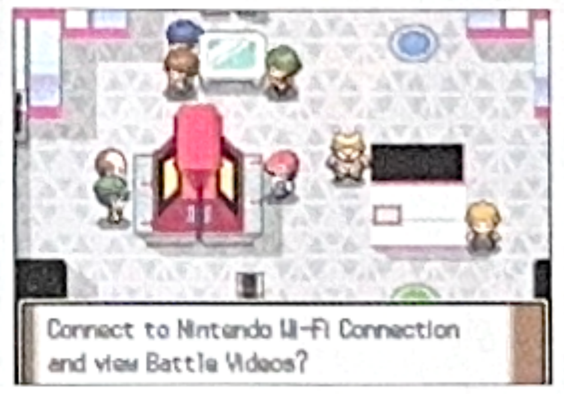
### 2 UFC 2009 Undisputed

Tee oma taistelijasi ja hakkaa **Brock Lesnar, Mirco Cro-Cop** ja muut tutut UFC-taistelijat. Häkkitaistelu toimii pelinä mainiosti: sidonnat, iskut ja potkut tuntuvat kotisohvalla asti.

### 3 Sacred 2: Fallen Angel

*Sacred 2* saapui konsoleille. *Sacred 2: Fallen Angel* on toimintaroolipeli, jossa pelaaja pääsee seikkailemaan jättikokoiseen maailmaan hirviöiden, aarteiden ja huikeiden tarinoiden keskelle.

## ⌐nintendo¬




### 1 Pokémon Platinum (DS)

*Pokémonien* suuri paluu. Aina uuden *Pokémon*-pelin saapuessa sen voi odottaa olevan listoilla pitkään. Ja niin myös tässä tapauksessa. *Platinum* on tullut jäädäkseen.

### 2 Wii Fit (Wii)

*Wii Fit* kuntoili itsensä kakkossijalle tällä kertaa. Joka miehen ja naisen kunto-ohjelma haastaa pudottamaan painoa pelaamalla. Mukana tasapainolauta ja peli.

### 3 Guitar Hero: Metallica (Wii)

*Guitar Hero* on yksi viime vuosien suurimpia ilmiöitä. Metallica taas kuuluu kaikkien aikojen kovimpien bändien joukkoon. Näiden kahden yhdistelmä on siis jokaisen pelaavan rokkaajan unelma.

## ⌐pc¬

### 1 The Sims 3

Se on taas täällä! Perusta oma koti, elä, järjestä juhlat, tapaa kavereita, hanki työpaikka. *Sims* on legenda, klassikko ja yksi kaikkien aikojen myydyimmistä pelisarjoista.

### 2 Empire: Total War

Totaalinen sota pitää pintansa. Tosiaikainen strategia, *Empire: Total War*, sijoittuu 1700-luvun Eurooppaan; aikaan, jolloin meritaistelut olivat suuria ja eeppisiä.

### 3 Warhammer 40.000: Dawn of War II

*Dawn of Warin* jatko-osa, *Dawn of War II*, keskittyy näyttävään sotaan, josta kaikki ylimääräinen säätäminen on karsittu. Peli sijoittuu suosittuun ja tunnettuun *Warhammer*-universumiin.

Lista on koostettu Tilt-pelikaupoista saatujen tietojen perusteella.

JULKAISUPÄIVÄ 17.6.

Langattomat SingStar-mikrofonit

**64,90**

PS3 **44,90**

PS2
## SingStar SuomiPop
**37,90**

PS2
Secret Agent Clank
**38,90**

JULKAISUPÄIVÄ 24.6.

PS3
Ghostbusters
**64,90**
PS2
34,90

JULKAISUPÄIVÄ 24.6.

PS3
Pain
**34,90**

PS3
InFamous
**69,90**

PS3
BUZZ! Suomen neropatti
**39,90**
PS2/PSP
39,90/34,90

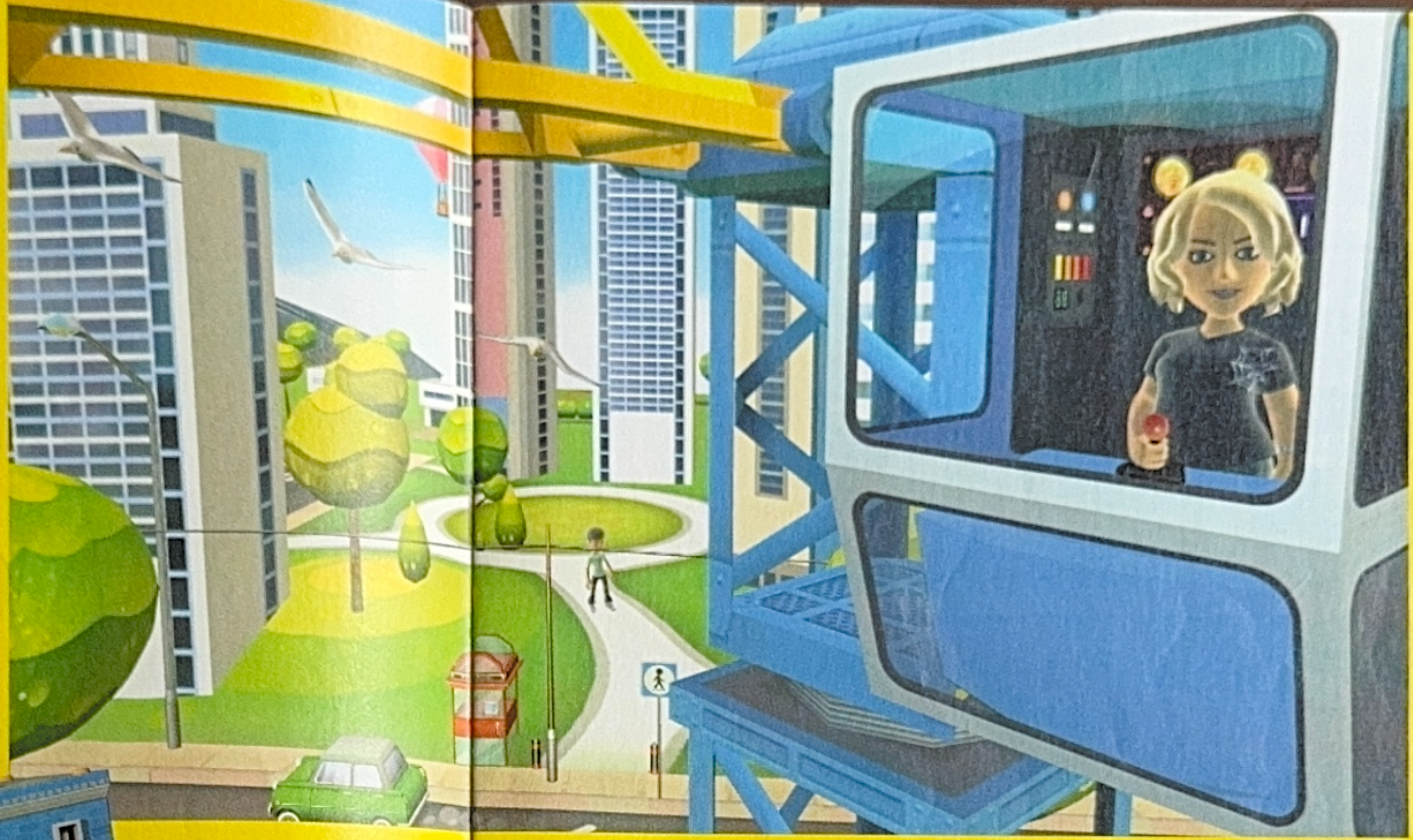
PSP
Resistance: Retribution + PSP-konsoli
**219,-**

Bonusta jopa 5 %.
S-Etukortilla maksaessasi myös 0,5 % maksutapaetua.
S-Etukortti
www.s-kanava.fi
ENEMMÄN PERHEMARKET
PRISMA

# Suomalainen menestystarina saapuu Xbox Live Arcadeen

Teksti: Miika Huttunen

**Tower Bloxx Deluxe**
**Julkaisu:** Syksy
**Pelikoneet:** Xbox 360



Onko nimi *Tower Bloxx* tai *Tower Bloxx Deluxe* tuttu? Olet ehkä pelannut kyseisiä pelejä kännykälläsi, tietokoneella, MySpacessa tai Facebookissa, mutta tiesitkö, että kyseessä on yksi kotimaisen peliosaamisen menestystarinoista? Tämän nerokkaan torninrakentelupulmapelin takaa nimittäin löytyy suomalainen mobiilipeleihin erikoistunut Sumea.

*Tower Bloxx* on kasvanut miljoonien ihmisten pelaamasta pelistä kokonaiseksi ilmiöksi. Esimerkiksi YouTubesta löytyy videopätkiä, joissa pelaajat esittelevät ennätyksiään tai löytämiään pelin saloja. Tekijät eivät kuitenkaan tyydy tähän, vaan jatkavat pelin kehitystä. Syksyllä siitä julkaistaan uusilla ominaisuuksilla varustettu versio Xbox 360:n Live Marketplace -kauppapaikalle.

### Huojuvat tornit

*Tower Bloxx Deluxen* perusidea on hyvin yksinkertainen: pelaaja rakentaa pala kerrallaan mahdollisimman korkeaa kerrostalotornia. Palasia yritetään pudottaa mahdollisimman täydellisesti edellisten päälle, mutta asiaa hankaloittaa heiluva nosturi sekä etenkin korkeuden kasvaessa myös huojuva torni. Kaupunginrakennuspelitilassa mukaan tulee pulmapelikuvioita, sillä kaupungin koon kasvattamisessa myös tornien väri ja vierekkäiset suhteet vaikuttavat väkiluvun kasvattamiseen.

Xbox Live Arcadeen ilmestyvä *Tower Bloxx Deluxe* on pelin toistaiseksi laajin versio, ja mukana on useita uusia ominaisuuksia. Peliä voi pelata monella eri tavalla, nyt myös toisten pelaajien kanssa. Mahdollisimman korkeaa tornia voi yrittää rakentaa pikapelissä yksin tai yhdessä toisen pelaajan kanssa, jolloin pelaajat vuorottelevat palikoiden pudotuksen ja tornin suoristamisen kanssa. Torneja voi myös rakentaa kilpaa kolmen muun pelaajan kanssa. Kaupunginrakennuspulmapelikin on saanut uusia ulottuvuuksia. Nyt ei rakenneta vain yhtä pientä kaupunkia, vaan suurempaa kokonaisuutta, joka koostuu eri kaupunginosista, joissa jokaisessa on omat ongelmansa.

### Haasta kaverit

*Tower Bloxx Deluxe* on kasuaalipeli, jonka pelaaminen on hauskaa, nopeaa ja helppoa – ja myös todella koukuttavaa! Tekijät kuitenkin haluavat myös, että pelaajat voivat kilpailla keskenään pelin eri saavutuksista, kuten tornien korkeudesta tai kaupunkien koosta. Tätä varten peliin on kehitetty aivan uudenlaisia yhteisöllisiä ominaisuuksia. Pelaajat esimerkiksi näkevät suoraan pelin aikana, jos he vaikkapa ohittavat jonkin kaverilistallaan olevan henkilön ennätyksen tornin korkeudessa. Pelin kautta voi myös lähettää parin napin painalluksella viestin kaverille, joka ilmoittaa, että pelaaja on ohittanut hänen saavutuksensa, ikään kuin haasteena. Tämä taatusti lisää intoa yrittää voittaa kavereiden ennätyksiä.

*Tower Bloxx Deluxen* letkeän tunnelman täydentää rennon värikäs ulkoasu, joka hyödyntää myös Xbox Liven omia avatar-hahmoja. Niitä kävelee pitkin pelaajan kaupungin katuja, ja palasia pudottelevan nostokurjen ohjaamossa häärää tietenkin pelaajan oma avatar.

Testin perusteella *Tower Bloxx Deluxe* vaikuttaa lähes täydelliseltä Live Marketplace -peliltä. Pelin uudet ja laajennetut ominaisuudet on tehty nimenomaan pelikonsoli ja Live-palvelu huomioon ottaen. On helppo uskoa, että pelistä muodostuu seuraava kotimainen superhittipeli konsoleilla.

## Tiesitkö tämän?

– *Tower Bloxx Deluxen* tehnyt Sumea on helsinkiläinen mobiilipelistudio. Yhtiö on saanut nimensä Assembly-tapahtuman vuoden 1996 demokilpailun voittaneesta Virtual Dreams -ryhmän demosta.

– Vuonna 2004 amerikkalainen mobiilipelijätti Digital Chocolate osti Sumean omaksi studiokseen.

– Sumea on erikoistunut laadukkaisiin mobiilipeleihin ja on aina pysynyt peleillään mobiililaitteiden kehityksen kärjessä.

– Sumean tunnetuimpiin mobiilipeleihin kuuluvat *Tower Bloxxin* lisäksi *Racing Fever*-, *Extreme Air Snowboarding*- ja *Pyramid Bloxx* -pelit.

**”Tower Bloxx Deluxen pelaaminen on hauskaa, nopeaa ja helppoa.”**

◆ Need for Speed Shift.

# Need for Speed Shift ja Nitro – kaksi erilaista tapaa kaasutella

Teksti: Miikka Lehtonen

EA:n suosittu *Need for Speed* -sarja on aiempina vuosina ollut tunnettu eräänlaisena realismin ja helpon huristelun välimallina. Tänä vuonna kehitystiimi päätti pistää riidan puoliksi, ja se jakoi pelinsä kahteen ääripään leiriin. Nintendon Wiille ilmestyvä *Need for Speed Nitro* on kuin suoraan kolikkopelihallista kaikistu kaahailupeli, *Need for Speed Shift* taas realistinen katuautoilupeli.

◆ Need for Speed Nitro (DS).

*Nitro* pyrkii hurmaamaan pelaajansa esikuvana toimineiden kolikkopelien tavoin: grafiikka on tyyliteltyä ja värikästä, pelaamisen oppii nopeasti ja vauhtia riittää enemmän kuin Monzassa. Yksinkertaisen tyylitelty grafiikka antaa pelille persoonallisen ilmeen ja mahdollistaa todella pehmeän ruudunpäivityksen, vaikka koko näyttö olisi täynnä autoja ja ohi vilistäviä maisemia.

Vaikka peli voi olla pintapuolisesti yksinkertaisempi kuin perinteiset *Need for Speedit*, ominaisuuksista ei ole tingitty. Lehdistölle esiteltiin vain mahdollisuus ajella yksittäisiä kisoja maailman suurkaupungeissa, mutta peliin luvattiin monipuolisia pelitiloja monen pelaajan hauskanpitoa varten.

Mukana on myös totutun monipuolinen autoeditori, joka toimii Wiillä erityisen hauskasti. Wiimoten avulla auton eri osiin voi tarttua, minkä jälkeen niitä voi väännellä ja venytellä haluamallaan tavalla. Kun päälle läiskitään vielä reilusti maalia ja tarroja, ei autoa tunnista entisekseen.

Pelin kanssa viettämämme aika jäi lyhyeksi, mutta *Nitrossa* on ideaa. Jos ne paljon puhutut bilepelitilat toimivat ja kisailtavaa riittää, *Nitro* voi olla loppuvuodesta kovaa valuuttaa Wii-miesten sydämistä käytävässä rallissa.

## Isompaa vaihdetta silmään

*Need for Speed Shift* lähestyy autoilua aivan eri suunnasta ja lähtee mukaan autopelien vakavampaan sarjaan. Kehitystiimi kehui, että jokainen pelin auto ja rata on ensin mallinnettu pikkutarkasti ja viimeistä pikseliä myöten esikuvansa kaltaiseksi, mutta sitten säädelty tarjoamaan hauskempaa ajokokemusta.

Se suurin tärppi on kuitenkin pelin huomiopisteessä. Perinteisestihän autopeleissä keskitytään itse autoon ja sen tarkasteluun. *Shift* vaihtaa huomionsa kuskiin. Peliä pelataan pääasiassa auton – ja vieläpä tarkemmin – kuskin pään sisältä. Kamera heiluu ja tärisee oikean pään tavoin ja ympärille katselu onnistuu luonnollisesti päätä liikuttelemalla.

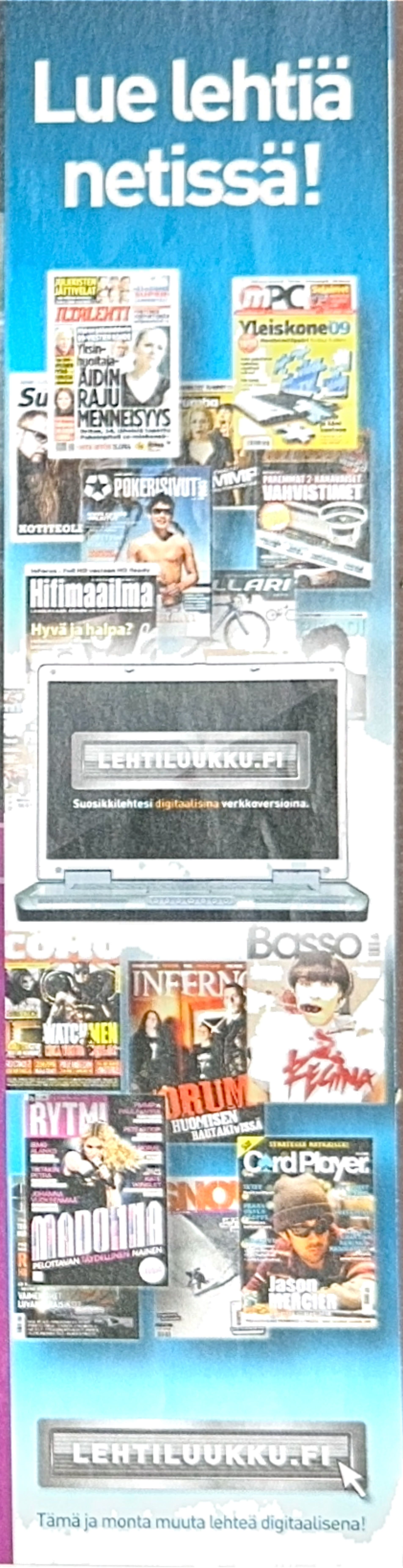
◆ Need for Speed Nitro (Wii).

Vaikutusta korostetaan näyttävillä efekteillä, jotka simuloivat näkökentän reunojen sumentumista, kovan vauhdin aiheuttamaa himmenemistä ja tietenkin törmäysten tuntuvia jälkivaikutuksia. Kun autonsa jysäyttää kunnolla seinään, kuskin näkökenttä pimenee hetkeksi ja korvissa soi vielä pitkään.

Omasta mielestäni pelin hauskin ominaisuus on silti kanssakuskien realistinen tekoäly. Siinä missä autopelien tekoälyvastustajat ajavat normaalisti todella puhtaasti, *Shiftin* kuskit on ohjelmoitu inhimillisiksi. Jokaisella on oma persoonallisuutensa, jonka mukaan he ajavat kilpaa ja tekevät inhimillisiä virheitä. Voi sitä riemua, kun kävin aggressiivisen kuskin kanssa tiukkaa kilpailua siitä, kumpi jarruttaa kurvissa ensin. Minä jarrutin, ja kaveri painoi suoraan rengasvalliin.

*Need for Speed Shift* ilmestyy syksyllä PlayStation 3:lle ja Xbox 360:lle, mutta vielä sitä ennen EA tulee puhumaan pelin moninpelitiloista ja muista kivoista yksityiskohdista, joihin on nyt vasta viitattu. Jos autopelit kiinnostavat pätkääkään, *Shift* kannattaa pistää odotuslistalle. Sen verran hauskaa pelin kanssa oli viettää aikaa.





Teksti: Miikka Lehtonen

# FIFA 10 – futiskuningas paranee entisestään

Jos pidät futiksesta, pitänet myös EA:n *FIFA*-sarjasta, joka on viime vuosina nostanut voimakkaasti profiiliaan. Aiemmin hölmön epärealistisena tunnettu sarja on ottanut jättiaskeleita ja noussut nopeasti pelimaailman huipulle. Tänä vuonna *FIFA*-tiimi pyrkii jatkamaan kehitystä kuuntelemalla pelien faneja. Tiimi kyseli pelaajilta, mitä nämä haluaisivat heidän tekevän, ja ryhtyi sitten toimeen.

*FIFA 10:n* merkittävin uudistus on mahdollisuus kuljettaa palloa aivan mihin suuntaan tahansa. Aiemminhan pelaaja oli sidottu vain pää- ja väli-ilmansuuntiin. Uuden, vapaamman kuljetuksen vaikutus on välitön ja dramaattinen, sillä peli tuntuu heti reippaasti aiempaa hauskemmalta ja realistisemmalta. Voi sitä tunnetta, kun ketterä pallonkäsittelijä pujahtaa pakkien välistä, sellaisesta raosta, josta mahtuminen ei aiemmin olisi ollut edes mahdollista.

Myös pelin tekoälyä on viritelty tajuamaan ympärillä pyörivän pelin tempoa ja vaadittavaa kiireellisyyttä. Hyökkäävän joukkueen pakit kävelevät rennosti seuraten pelin pyörimistä toisessa päässä, ja maalivahdit osaavat ottaa selvästi maalin ohi menevät vedot rennosti.

Uusi systeemi vaikuttaa myös pelattavuuteen, sillä nyt pelaajat osaavat ottaa syötöt rauhassa ja pehmeästi haltuun, jos heillä on aikaa. Jos taas paniikki on päällä, pallot putsataan nopeasti ja kauas maalilta, eikä niitä haudota. Vaikutus on jälleen tuntuva, sillä pelin tempo on paljon lähempänä oikeaa futismatsia kuin ennen.

Pienempiä uudistuksia ja parannuksia peliin on tehty useita satoja. Manageritila on selvästi aiempaa realistisempi, moninpelitiloja on paranneltu ja animaatiosysteemi on uusittu täysin. Nyt peli laskee joka tilanteessa, miten pelaajat koskettavat toisiaan tai palloa, ja reagoi sen mukaan.

Kokonaisuutena *FIFA 10* teki välittömästi suuren vaikutuksen. Peli tuntuu kaikin puolin realistisemmalta, toimivammalta ja ennen kaikkea hauskemmalta kuin *FIFA 09*. Odotus ei onneksi ole enää pitkä, sillä *FIFA 10* ilmestyy kaikille tärkeille pelikoneille alkusyksystä.

# ARVOSTELUT

alle 18-vuotiaille soveltuvat pelit

**PELIPLANEETTA.NET -SIVUSTO TARJOAA PIDEMMÄT ARVOSTELUT!**

KIINNOSTUITKO PELISTÄ? Tästä symbolista tunnistat jutut, joiden pidemmät versiot löydät *PELAA!*-lehden sisarsivustolta Peliplaneetasta osoitteessa **www.peliplaneetta.net**.

PELIPLANEETTA.NET

## KESÄISIÄ PELIAJATUKSIA

Se on kuulemma kesä nyt, tai niin minulle väitetään. Ei silti, väite on helppo uskoa: luentosalin sijaan istun arkipäivänä kotona ja ulkona sataa vettä kaatamalla. Molemmat ovat perinteisesti kesän merkkejä. Kuten jokainen suomalainen jo tietää varsin hyvin, aurinkorannat, kylmät juotavat ja hymyilevät ihmiset kivoissa uimapuvuissaan ovat jotain, mitä esiintyy vain kesäfantasioissamme. Todellisuus on toisenlainen: paarmoja, hyttysiä ja vesisadetta. Ei kiitos.

Vesisateessa lekottelun sijaan huomaan pohtivani pelejä ja pelaamista, ja mikäs sen sopivampaa. Onhan kesä 2009 kuin luotu pelaamista varten. Futiksen EM-kisat jäivät taakse, MM-kisat ovat vasta ensi vuonna eikä olympialaisista ole tietoakaan: kukaan ei kisaa huomiostani tai yritä valloittaa televisioni ruutua... paitsi tietysti muut pelit. Kesä 2009 on nimittäin samasta syystä hyvinkin aktiivista julkaisuaikaa, eikä suinkaan sattumalta.

Haastattelin muutama vuosi sitten tuolloin koko Microsoftin peliosastoa vetänyttä **Peter Moorea**, joka luotsaa nykyään EA:n urheiluosastoa. Koska haastattelupaikkana olivat futiksen MM-kisat Saksassa, puhe kääntyi väistämättä urheiluun ja peleihin. Peter kertoi, että jalkapallon MM-kisat, olympialaiset ja muut merkittävät tapahtumat oli kirjattu vuosiksi eteenpäin heidän kalentereihinsa, eikä vain sen takia, että mies itse on armoton futisfani.

Pelijulkaisijat tietävät tarkalleen, mille ihmisten telkkarit on kisojen aikaan pyhitetty, eikä kukaan julkaise mitään vakavasti otettavaa, koska se jäisi täysin vaille huomiota. Tänä kesänä kun muita rientoja ei ole, pelejä tunkee sisään ovista ja ikkunoista. Parittomat kesät ovat pelialalle kuin toisia jouluja. Tämänkertainen varajoulu on vielä erityisen merkittävä, sillä olemme kokemassa myös niin sanottua pientä sukupolven vaihdosta.

Jokainen konsolipelaaja tietää, mistä oikeissa sukupolven vaihdoksissa on kyse: uusi konsoli iskee markkinoille ja hurmaa kaikki huikealla grafiikallaan ja esittelypeleillään. Tätä huumaa ei kestä kauaa, ennen kuin ihmiset huomaavat keisarin olevan alasti: eiväthän nämä pelit oikeasti olekaan niin hienoja tai hyviä, eikä ihme. Uusi laitealusta vaatii aikansa, jotta kehittäjät oppivat repimään siitä kaikki tehot irti. Ja se hetki on nyt käsillä.

Xbox 360:n, PlayStation 3:n ja Wiin suunnatessa kohti elinkaartensa toista puoliskoa pelinkehittäjät ovat vihdoin saamassa valmiiksi niitä ikuisuusprojektejaan. Niitä pelejä, joita varten piti joko oppia kaikki konsolin salat tai joita on muuten vain kehitetty vuosikausien ajan. *Prototype*, *FUEL*, *Fight Night Round 4*, *Overlord II*, *The Conduit*, *Ghostbusters*, *Guitar Hero Greatest Hits*... ja kaikki tämä pelkästään kesäkuussa.

En silti halua väittää, että kesän pitäisi olla pelkkää pelaamista varten. Jos se aurinko jostain ihmeen syystä pilkahtaa esiin pilvien takaa, voitte olla varmoja, että löhöilen aiheuttamassa ruhollani pahennusta lähimmällä aurinkorannalla, eikä pelaaminen voisi tuolloin olla kauempana ajatuksistani. Sitä ihmettä odotellessa...

–Miikka Lehtonen

## ARVOSTELUASTEIKKO

| | |
|---|---|
| ★★★★★ | PARAS |
| ★★★★☆ | LOISTAVA |
| ★★★☆☆ | HYVÄ |
| ★★☆☆☆ | HEIKKO |
| ★☆☆☆☆ | SURKEA |

## MITÄ SYMBOLIT PELIPAKETEISSA TARKOITTAVAT?

**KATSO IKÄRAJAT JA PELIKUVAUKSET!**

Ikämerkintä kertoo pelin suositusikärajan. Lain mukaan alle 18-vuotiailta kiellettyä peliä ei saa luovuttaa alaikäiselle. Erilaiset kuvakkeet selittävät pelin sisältöä, jonka perusteella ikäarvio on tehty.

18+ IKÄRAJA · KIROILU · KAUHU · VÄKIVALTA

SYRJINTÄ · SEKSI · HUUMEET · UHKAPELIT

# UUSI ELÄMÄ ALKAA

Nyt on taas se aika, kun *Sims* vaihtaa sukupolvea. Se tarkoittaa, kuten *Sims 2:n* tullessa, useampaa askelta eteenpäin ja paria taaksepäin.

*Sims 3:ssa* ohjataan edelleen arjessaan ahertavia tekoihmisiä, jotka ovat tällä kertaa aiempaa persoonallisempia. Omien pelihahmojen luomiseen voi upottaa valtavan määrän aikaa, sillä kasvojen piirteitä voi säätää entistä tarkemmin, ja vartalon läskipitoisuuttakin voi säädellä. Todella nättien simien luominen vie tosin aikaa ja vaivaa, sillä jostain syystä digi-ihmiset ovat perusmuodossaan hamsteriposkisia pallopäitä.

Simien päiden sisällössäkin on tapahtunut nyt muutosta. Vessahätä, nälkä ja uni eivät hallitse simien ajatuksia entisellä voimalla, ja nyt joka hahmolla on viisi erilaista luonteenpiirrettä. Ne mahdollistavat oman kaveripiirin simuloimisen tai oudot sosiaaliset kokeilut: naapuriin voi luoda lapsia ja onnellisuutta vihaavan kyttääjämummon, ja siivoushullun ja sottapytty-simin yhteisarki synnyttää draamaa. *Sims 3* on yleensäkin roolipelimäisempi kuin edeltäjänsä, ja se mahdollistaa entistä hurjemmat sukudraamat ja elämäntarinat. Ihmissuhteiden syntymistäkin on hauskempi seurata, sillä simit osaavat nyt puhua tarkemmin erilaisista aiheista ja kiinnostuksen kohteista. Pelaamisesta jää entistä vahvemmin tunne, että omien simien elämäntarina on oikeasti ainutlaatuinen ja kiinnostava.

Pelissä on myös mukavia uudistuksia pitkään säilyneeseen peruskaavaan. Työssäkäyvän ei enää tarvitse pitää yllä mahdottomia ystäväverkostoja, ja ihmisvihaajakin voi menestyä urallaan. Töihin ei edes tarvitse lähteä, jos itseään yrittää elättää puutarhanhoidolla tai naputtamalla romaaneja työhuoneessa. Huonekalujen vinoon asettaminen ja paremmat rakennustyökalut nostattavat hurraahuutoja sisustajissa, ja huonekalujen sekä vaatteiden väritystä voi säätää itse helposti. Tätä tasapainottaa tosin se, että huonekaluja ja sisustusmahdollisuuksia on huomattavasti vähemmän kuin laajennuksilla parannetussa *Sims 2:ssa*. Vuodenajatkin ovat jälleen kadonneet.

Yksittäinen suurin muutos on kuitenkin pelin tahdissa. Aikaa ei saa etenemään yhtä hurjaa kyytiä kuin edellisessä pelissä, mutta nyt turhaa aikaa on vähemmän. Simin toimiin voi vaikuttaa töissäkin, ja kaupungille lähteminen ei edellytä latausruudun loputonta tuijottamista. Koko naapurusto on koko ajan näkyvissä ilman latauksia, ja asumuston elämää voi katsella vapaasti. Iso pettymys on se, että peli ei kuitenkaan näytä julkisten rakennusten sisältöä. Jos sim lähtee kirjastoon, on pakko tuijotella vain rakennuksen ulkoseiniä. Ei ole vaikea kuvitella, että tämä korjataan kuntoon maksullisessa jatko-osassa.

Lopulta *Sims 3:sta* jääkin tunne, että käsissä on oikeasti hieno peli, mutta kakkososaan tottuneille se voi olla liian tuttu tai liian karsittu. Toisaalta tämä on *Simsien* tunnettu luonne: sarja laajenee lisäosien myötä, kutistuu sekä kehittyy jatko-osassa ja pulskistuu sen jälkeen uusilla lisäosilla. Kannattaa varautua siis jo henkisesti pulittamaan iso kasa euroja kaikenlaisista kamaseteistä. *Sims 3* on joka tapauksessa niin hyvä peli ja oiva harppaus eteenpäin, että uuteen aikaan siirtyminen ei lopulta tunnu rahastukselta.

–JANNE PYYKKÖNEN

**THE SIMS 3**
★★★★

\+ Sim-elämä on yksityiskohtaisempaa...

– ...ja osin jälleen karsitumpaa.

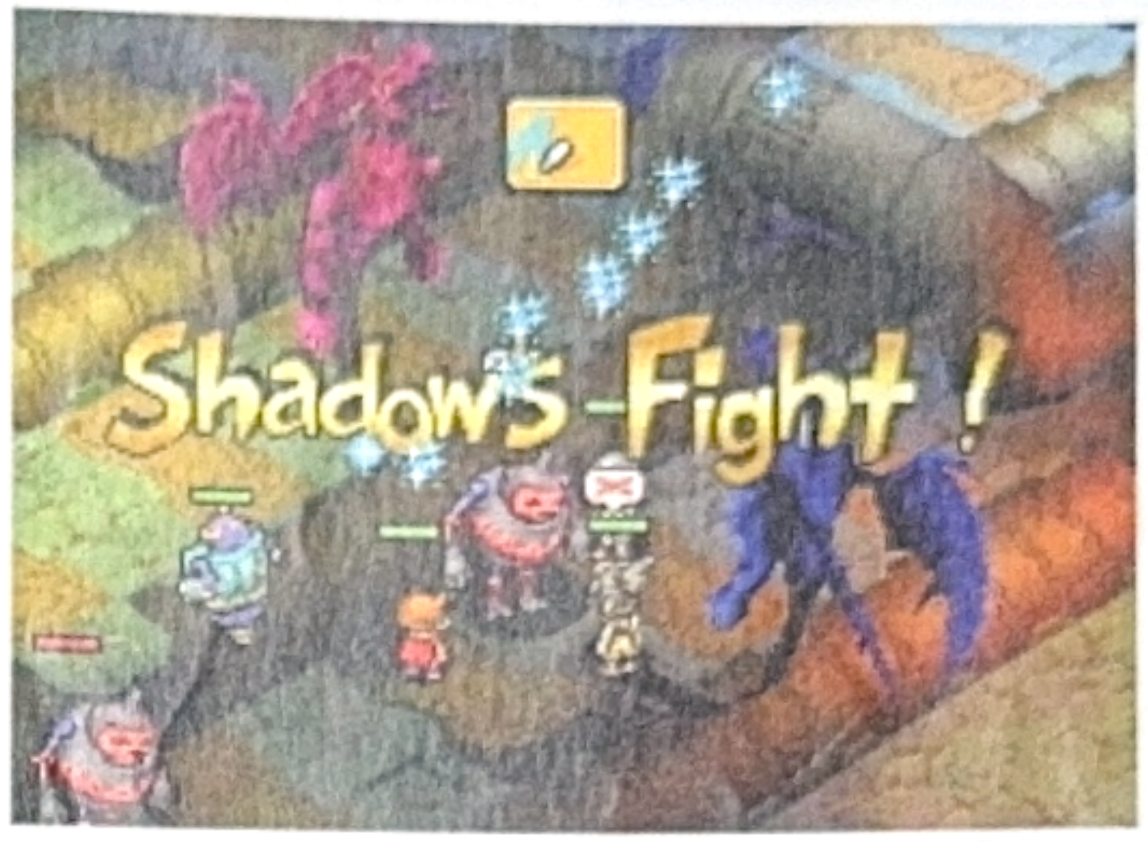
**PELIKONEET:** Pc

12+





# SININEN UNINEN SEIKKAILU



Tunnettujen *Final Fantasy* -roolipelien luojan **Hironobu Sakaguchin** astetta tuoreempiin luomuksiin lukeutuva *Blue Dragon* ei ollut aivan sen kaltainen roolipelikokemus kuin maineikkaalta suunnittelijalta odotettiin. Xbox 360 -seikkailun tasosta huolimatta itse *Blue Dragon* -universumista on muodostunut Japanissa äärettömän suosittu sarjakuvana ja animaationa. Täten uusi Nintendo DS -peli ei ole kovin suuri yllätys.

*Blue Dragon Plus* jatkaa siitä, mihin edellinen peli jäi. Sankareiden kotiplaneetan uumenista kantautuneet kuutiomaailmat odottavat tutkimistaan, ja niiden syövereistä nousee myös muinainen pahuus. Näitä uusia korpimaita ja uhkia lähdetään tutkimaan roolipelin sijaan reaaliaikaisen strategian muodossa.

Peli koostuu lukuisista taisteluista, joissa pelaajan ohjattavana on joukko sarjan tunnetuimpia hahmoja. Kullakin näistä on omat erikoistaitonsa kahakoissa, jotka käydään neliömäisillä alueilla. Pelaajan tarvitsee pitkälti vain valita kosketusruudulla haluamansa sankari ja osoittaa se haluamaansa kohteeseen, kunhan välillä muistaa parantaa hahmoansa erilaisin taioin. Apuna ovat myös erikoiset varjohyökkäykset, joita voidaan käyttää tietyin välein toisistaan.

Kaava toimisi mainiosti, elleivät suuremmissa yhteenotoissa kymmenet hahmot sotkeutuisi ruudulla suureksi massaksi, josta omia sankareitaan on lähestulkoon mahdotonta etsiä. Myös sankareiden tekoäly on sen verran tökeröä, että määrättyyn kohteeseen kuljetaan kiertäen, kaartaen ja haparoiden. Se, jos mikään, latistaa peli-iloa.

–VILLE ARVEKARI

**BLUE DRAGON PLUS**
★★

\+ Hauska ja kiehtova universumi.

– Kompastuu sekavuuteensa.

7+

**PELIKONEET:** DS

# TYRMÄYSJUHLA

Sinä olet Little Mac, nuori lupaava nyrkkeilijänalku matkalla lajin huipulle. Vastassasi on 13 toinen toistaan kovempaa nyrkkeilijää ympäri maailmaa, joiden hyökkäyskuvioista on löydettävä heikkoudet. Möhömahainen kuningas Hippo, teleportaatioon turvautuva Great Tiger ja limonaadia naukkaileva Soda Popinski ovat vain muutamia pelissä kohdattavia värikkäitä vastustajia. Nintendon sarjakuvamainen nyrkkeilyklassikko *Punch-out* on palannut Wiille.

*Punch-Out* nähtiin viimeksi vuonna 1994 Super Nintendon *Super Punch Out* -pelin muodossa, eikä peli ole paljoa viidentoista vuoden aikana muuttunut. Täysiverisen nyrkkeilyn sijasta kyse on vastustajien erilaisten hyökkäyseleiden seuraamisesta ja hyvin ajoitetusta väistämisestä. Tällöin vastustajan puolustus jää auki, ja pelaaja pääsee iskemään tyrmäävät iskunsa. Mitä pidemmälle *Punch-Outia* pelaa, sitä enemmän se muistuttaa reaktiokykyä vaativaa muistipeliä.

Kaava on vanha ja yksinkertainen, mutta tavattoman hauska ja koukuttava. Jokaisen voitetun ja hävityn ottelun jälkeen jää tunne, että seuraavalla kerralla vaikeankin vastustajan kaataminen saattaisi onnistua. Pelattavaa ja haastetta riittää kohtuullisesti, ja erilaisia ohjaustyylejä on monia. Wiin tasapainolaudan käyttö iskujen väistelyyn on aivan liian hidasta ja kankeaa, mutta Wiin ohjaimella ja Nunchukilla huitominen on ihan hauskaa. Tarkimman otteen peliin saa kuitenkin perinteisillä napinpainalluksilla, jolloin *Punch-Outista* muodostuu yksi Wiin hauskimpia pelikokemuksia.

–VILLE ARVEKARI

**PUNCH-OUT!!**
★★★★

\+ Koukuttava pelimekaniikka.

– Turhan kaavamainen.

12+

**PELIKONEET:** Wii

# VAKAVAMPI WII-JUMPPA

*Wii Fit* -jumppaus ja -joogaus ovat hauskaa puuhaa, mutta myönnetään tosiasiat: *Fit* ei ole kovin ankara fitness-valmentaja. Kunnon kalorinpolttoa kaipaaville ilmestyy nyt *EA Sports Active Personal Trainer*.

*Personal Trainerin* paketissa on pelin lisäksi yläreiden ympärille kierrettävä pussinauha, johon sujautetaan Wiin Nunchuk-ohjain sekä vastuskuminauha kädensijoineen. Näiden avulla pelaajalle tarjotaan erikseen ylä- ja alavartaloharjoituksia sekä yleisiä lämmittely-, hapenotto- ja rasvanpolttojumppauksia. Paketin kannessa hymyilee aktiivinainen, mutta saavat tätä miehetkin pelata, vaikka voimaharjoitukset ovat vain yksi osa pakettia.

Harjoitukset vaihtelevat kävelyn ja hölkän kaltaisista lämmittelyistä kyykkyjumppaan ja varjonyrkkeilyyn. Jokaisen taustalla nakuttaa oletettua kalorikulutusta laskeva mittari, joka arvioi pelaajan suorituksen tehokkuutta. Pelimäisimmätkin harjoitukset nostattavat hikeä ja maitohappoja.

Parasta *Personal Trainerissa* on ehdottomasti sen 30 päivän suunnitelma. Mies- tai naispuolisen digivalmentajan johdolla käydään läpi kuukauden harjoituskausi, jossa säätövaraa on valittujen harjoitusten määrässä ja rankkuudessa. Välissä on lepopäiviä, mutta ei *Trainer* kiellä harjoittelemasta silloinkaan. Valtava määrä lisäpisteitä ja mitaleja on avattavissa kuntoilemalla ja elämäntapoja parantamalla.

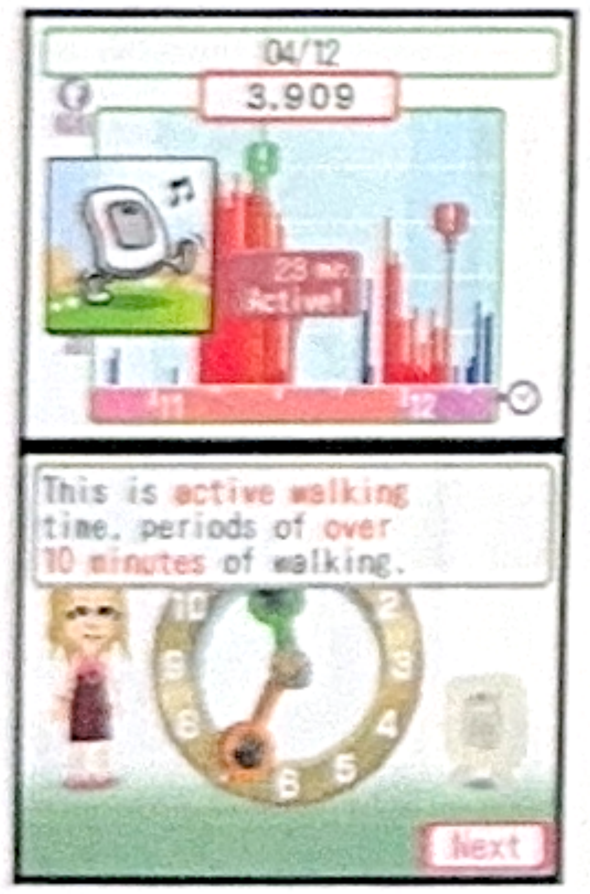
*Active Personal Trainer* on selkeästi *Wii Fitiä* ankarampi ja siksi myös tehokkaampi valmentaja, ja se sopii niille, joiden itsekuri kärsii *Fitin* löpöasenteesta. Pelin kanssa yhteensopiva Fit-lauta toimii kylläkin hyvänä tukena tietyille harjoituksille. Miinuksena mainittakoon ainoastaan höttöisen oloinen vastusnauha, jonka voi tietenkin korvata omalla vastaavalla.

–JANNE PYYKKÖNEN

**EA SPORTS ACTIVE PERSONAL TRAINER**
★★★★★

+ Aitoa hikijumppaa.
– Kuminauha epäilyttää.

3+ **PELIKONEET:** Wii



# DS KYTTÄÄ ELÄMÄNRYTMIÄSI

Tiesitkö, että päivässä pitäisi kuulemma kävellä ainakin 5 000 askelta? Kuulostaa raskaalta. Nintendo DS:n uusi askelmittari paljastaa kuitenkin, että parempaan pystyy huomaamattaan jopa rapakuntoinen pelitoimittaja.

DS:n *Walk With Me!* on viimeisin DS:n epäpelien sarjassa, eikä tämä tuote edes yritä muistuttaa peliä. Paketissa on pelikasetin lisäksi kaksi pientä askelmittaria, joista toinen tungetaan taskuun ja toisen voi jättää kaverille tai kiinnittää koiran kaulapantaan. Päivän päätteeksi mittarilla väläytetään DS:n infrapunaporttiin, jonka jälkeen käsikonsoli piirtää ruudulle numeroita ja käyriä päivän aktiivisista ja vähemmän aktiivisista hetkistä.

*Walk With Me!* haluaisi siis innoittaa terveellisempään elämänrytmiin, mutta varsinaisena kuntoilu-ohjelmana sitä ei voi pitää. Kovin suunnitelmallista kuntoilua ei voi harrastaa sen perusteella, että ohjelma kehottaa vaikkapa syömään tänään jotain vitamiinipitoista. Hämärältä tuntuu myös sen tapa analysoida pelaajan kävelyrytmiä: noin 6 000 askeleen peruspäivänä allekirjoittaneen kävelytyyli on nimeltään "päivähevonen". Kuntoilun motivointi jää siis aika löysäksi, vaikka askelia voi tuhlata vaikkapa avaamaan kuvia maailman nähtävyyksistä.

Positiivista on se, että *Walk With Me!* kannustaa kuntoilemaan kilpailun kautta. Kahden mittarin avulla esimerkiksi pariskunta voi vertailla rytmejään ja katsoa, kumpi on pahempi sohvaperuna. Eri asia on se, kuinka vanhemmat kuntoilijat suhtautuvat ohjelman ylisöpöön tyyliin, jossa pelaajaa edustavat jälleen Nintendo Wiin isopäiset vakiohahmot eli Miit. *Walk With Me!* jäänee niiden Nintendo-kuntoiluun hurahtaneiden huviksi, joiden koneilla pyörii jo *Wii Fit* tai *Active Personal Trainer*.

–JANNE PYYKKÖNEN

**WALK WITH ME!**
★★

+ Pienet näppärät ja kevyet mittarit.
– Keveästi sisältöä.

3+ **PELIKONEET:** DS





# KERÄILIJÄN UNELMA

Keräilykortit, pehmolelut, tv-sarja, elokuvat, mehujäät… *Pokémon*-tuotteiden lista jatkuu jatkumistaan. Mutta kuka muistaa, että kaiken aloitti videopelisarja?

Ei hätää, vaikka sivistyksessä olisikin aukko. Nyt on erinomainen hetki paikata se. Juuri julkaistu *Pokémon Platinum* on sarjan parhaana osana mainio mahdollisuus tutustua ilmiön innoittajaan. Vanhoille faneille 13. peli on taas uusine ominaisuuksineen pakkohankinta.

Mutta muistellaanpa, mistä on kyse. Jokainen sarjan osa on pääpiirteittäin samanlainen roolipelihenkinen seikkailu, jossa nuori sankari pyrkii parhaaksi Pokémon-kouluttajaksi. Määränpään saavuttaa vain Pokémoneja luonnosta keräämällä ja kamppailujen kautta kehittämällä.

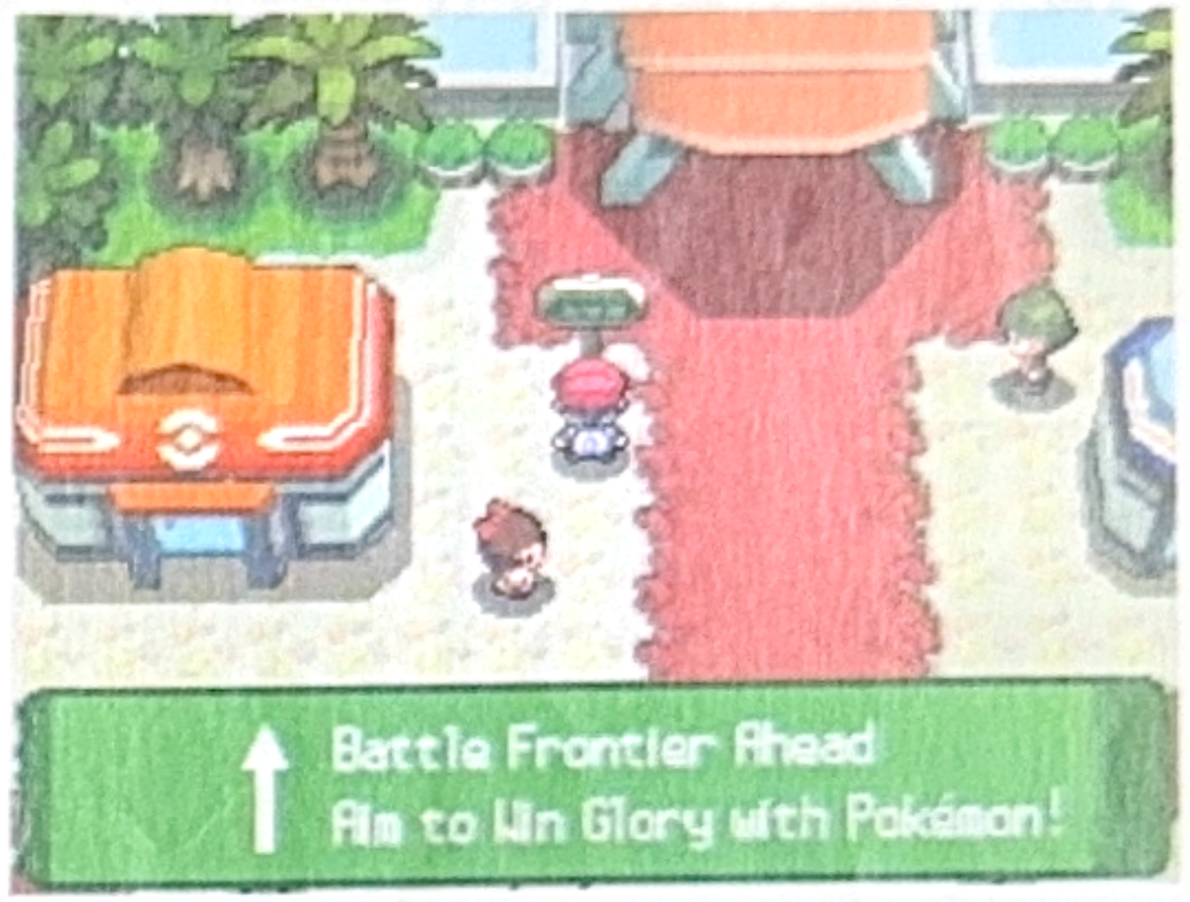
Taisteleminen on kaiken perusta, sillä Pokémonit on taltutettava ennen keräämistä. Kamppailut ovat vuoropohjaisia ja vaativat taktikointia – tietynlaisiin Pokémoneihin tehoavat tietynlaiset hyökkäykset. Onneksi tämä on helppoa ja huikean hauskaa.

Pelimaailma on puolestaan uskomattoman laaja upeine maisemineen, hahmoineen, tehtävineen, jännittävine yllätyksineen ja, tietenkin, lukemattomine Pokémoneineen.

Nettiominaisuuksien ansiosta Pokémoneja voi taas vaihdella, kokeilla kamppailua toisia vastaan, ja uutena ominaisuutena, nauttia porukalla pikkupeleistä.

*Pokémon Platinumia* parempaa kesälomaviihdettä on vaikea keksiä kenelle tahansa seikkailuista pitävälle pelaajalle. Nintendo DS:n ansiosta tämä kulkee lisäksi mukana, ja on näin täydellinen kumppani matkoille tai sadepäivinä.

–ANTTI MUTTA



**POKÉMON PLATINUM**
★★★★

+ Pokémonit ovat vallan ihania kaikki…
– …ja siksi niistä onkin vaikeaa valita oma suosikkinsa.

3+ **PELIKONEET:** DS

# KIPU ISKEE!

Alun perin ladattavana pelinä julkaistu *Pain* saapui kauppojen hyllyille Blu-ray-levyllä. Kyseessä on sama vanha *Pain*, mutta kauppaversio sisältää vuoden mittaan verkkoon ladattavaksi ilmestyneet laajennukset, kuten uudet pelihahmot ja kentät.

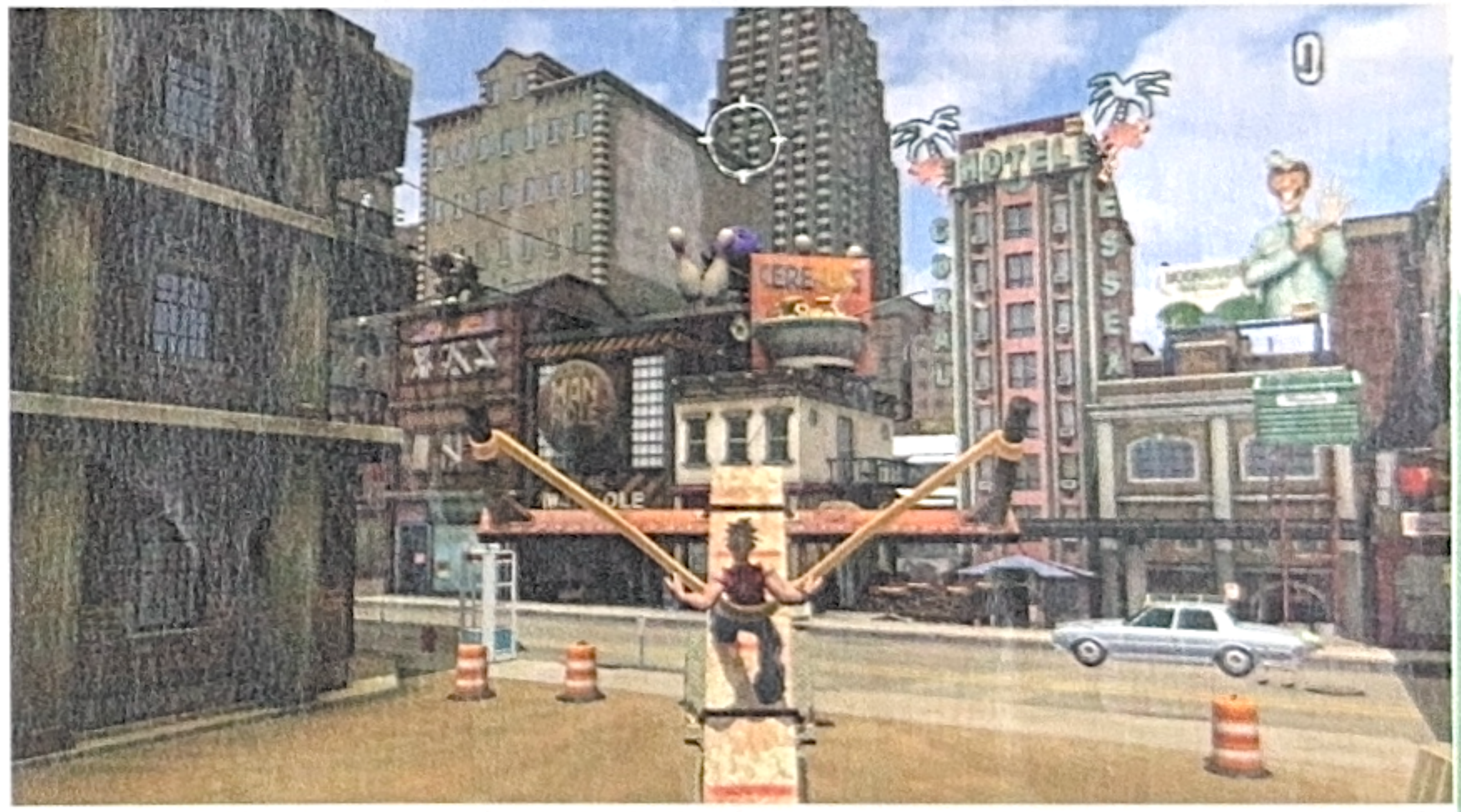
Peli toimi huomattavasti paremmin ladattavana pikkupelinä. Pienoisen sisällön puutteen ja yksinkertaisuuden hyväksyy helposti, jos kyseessä on ladattava, muutaman euron hintainen peli, mutta kauppojen hyllyiltä olettaa aina saavansa enemmän vastinetta rahoilleen.

*Pain* on toimiva konsepti. Siinä on tarkoituksena ampua ritsalla pelihahmo taivaan tuuliin ja aiheuttaa näin mahdollisimman paljon kipua ja tuhoa. Pelissä on erinäisiä tehtäviä, kuten pommien heittoa, esineisiin tarttumista, tietyn paikan rikkomista ja niin pois päin. Räsynukkena taivaan tuuliin lentävän pelihahmon katseleminen on usein todella hulvatonta katsottavaa.

Peli alkaa harjoitteluosuudella, joka kestää ja kestää… ja kestää. Harjoitustehtävät ovat todella vaikeita, ja usein niitä täytyy toistaa uudelleen, kerta toisensa jälkeen. Välillä tehtävä menee kaikkien taiteen sääntöjen mukaan, mutta peli ei silti tunnusta sitä onnistuneeksi, ja tämä repii hermoja toden teolla. Kestää kauan, ennen kuin varsinaiseen peliin pääsee edes käsiksi.

*Pain* on hyvä peli, jossa on hyvä ja hulvaton idea. Se ei kuitenkaan ole kuin muutaman euron arvoinen rymistely, joka on kotonaan latauspalveluissa, ei niinkään kaupan hyllyllä. Joka tapauksessa extraa pitää antaa jo siitäkin, että siinä pääsee nakkaamaan itsensä **David Hasselhoffin** taivaan tuuliin.

–EEMELI REKUNEN



**PAIN**
★★

+ Sattuu tosi pahasti.
– Kuuluu latauspalveluun, ei kaupan hyllylle.

16+ **PELIKONEET:** PS3

# HEVILLÄ EI HÄVITÄ

Metallica on varmasti ollut monien toivelistalla musiikkipeleihin jo ensimmäisestä *Guitar Herosta* lähtien. Muutamia bändin kappaleita onkin nähty *Rock Bandeissä* ja *Guitar Heroissa*, mutta nyt bändi saa kokonaisen oman pelin *Guitar Hero* -sarjaan. Mikä parasta, kyseessä ei ole pelkkä biisipaketti *Guitar Hero: Aerosmithin* tyyliin, vaan hommaan on panostettu kunnolla.

Mukana on 28 kappaletta bändin liki 30-vuotiselta uralta ja kaikilta levyiltä, vaikka valikoima painottuukin alkupään tuotantoon. Kappalevalikoima sisältää Metallican biisien lisäksi 21 bändin itse valitsemaa kappaletta, jotka liittyvät jollain tavalla bändin uraan esimerkiksi kiertueiden tai fanituksen kautta.

Suurin pelillinen uudistus on Expert+-vaikeustaso rummuille. Se mahdollistaa vihdoin tuplabasareilla paukuttelun rummuilla ja vaatii lisävarusteena myytävän lisäpedaalin. Pienen harjoittelun jälkeen helpommat biisit lähtevät kuitenkin sujumaan varsin hyvin, mutta nopeimmissa kappaleissa jalat saa maitohapoille nopeasti.

Myös kappaleiden nuotitus kitaralle ja bassolle on tehty paljon aiempaa paremmin, ja etenkin Metallican biisit tuntuvat sopivan muovisoittimille lähes täydellisesti. Viimeksi vastaava tunne on tullut vastaan *Guitar Hero* -sarjan alkuaikoina. Helpoilla vaikeustasoillakin nuotitus on aiempaa luonnollisempaa ja hypyt biisien vaikeustasossa jäävät pienemmiksi.

Pieniinkin yksityiskohtiin, kuten valikoiden taustoihin ja latausruutuihin, on panostettu. Virtuaalisen Metallican jäsenet näyttävät itseltään ja animaatiot ovat luonnollisia. Hiukan harmittavasti pelistä ei kuitenkaan löydy kunnollista uramoodia, sillä pelissä on palattu takaisin kappaleiden lajitteluun vaikeusasteen mukaan.

Seuraavaksi katsotaan, miten kilpaileva Harmonix vastaa bändipelien haasteeseen syksyllä ilmestyvällä *Rock Band: Beatlesillä*.

–MATIAS KAINULAINEN

PELIPLANEETTA.NET

**GUITAR HERO: METALLICA**
★★★★

\+ Hieno biisivalikoima...

– ...jota ei yhdistetä kunnon urapeliin.

12+ @*!

**PELIKONEET:** PS3, PS2, Xbox 360, Wii

# RYTMI PORAA AIVOIHIN

Helposti tulee ajateltua, että musiikkipelissä tärkeää on vain äänitoteutus. Niistä parhaissa yhdistyvät kuitenkin sekä korvien että silmien ilot, joten on helppo ymmärtää, miksi *Rhythm Paradise* on hitti kotimaassaan Japanissa. Peli yhdistelee huikeaa rytmittelyä outoihin ideoihin, vielä oudompaan huumoriin ja hilpeään taiteeseen.

On kuitenkin hyvä varoittaa heti, että pelkkää auvoa *Rhythm Paradise* ei suinkaan ole. Se kuuluu *Touch Generations* -pelien sarjaan, joiden pitäisi vedota pelaajiin ikähaitarin molemmissa päissä, ja ilmeisesti samalla myös kehittää pelaajaansa. Peli yrittääkin koulia ihmisistä rytmitaitureita, mikä aiheuttaa tuskanhikeä "rytmisesti vajaille".

Peli lyö DS:n ruutuun yli 40 erilaista minipeliä, joissa pelaaja yrittää naputella kosketusnäyttöä ruudulla tapahtuvien kummien tapahtumien ja kaiuttimesta kaikuvien rytmien mukaan. Usein tuloksena on arvosana "ihan ok" tai hylkäys "yritä uudelleen" -tekstin kera. Toistetaan tärkein: *Rhythm Paradise* ei anna armoa rytmittömille.

Turhautumisen välttämisessä auttaa se, että peli on oikeasti hauska ja omituinen. Hörötellä sopii omituisille laulaville eläimille tai pelin J-popin korneille sanoituksille. Jos yhdessä minipelissä epäonnistuu liian usein, peli saattaa myös armahtaa ja päästää pelaajan suosiolla seuraavaan haasteeseen.

*Rhythm Paradise* on mainio kokemus, mutta ei sitä uskalla ihan kaikille suositella. Rytmitaivas avautuu todella vain niille, joiden sormet rupeavat taputtamaan pöytää aina itsekseen musiikin tahtiin.

–JANNE PYYKKÖNEN

**RHYTHM PARADISE**
★★★

\+ Rytmi on veressä...

– ...tai kyynel on silmässä.

3+

**PELIKONEET:** DS





# JUNNUJEN RUMA KITARASANKARI

Muovisoittimilla on nuorempienkin kiva leikkiä, jos sorminäppäryys riittää. Nyt on hoksattu tehdä myös varsinainen nuoremmille suunnattu musiikkipeli *PopStar Guitar*. Fröbelin palikoita ja Jytäjyrsijöitä sillä ei valitettavasti kuulla, vaan soittolista koostuu jenkkien purkkarokista ja höyhensarjapunkista Fall Out Boyn, Jonas Brothersien ja Maroon 5:n tyyliin.

Toinen pelin takana vaikuttavista neronleimauksista on se, että kaikki tykkäävät heiluttaa ilmakitaraa. Niinpä Wiille julkaistussa *PopStar Guitarissa* isketään Wii-ohjaimen päälle nelinappinen AirG-palikka, joka näyttää *Guitar Hero* -kitaran kaulaosalta. Sitten vain ilmakitara soimaan, eikö? No ei.

Ensimmäiset tahdit kuluvat siinä, kun tajuaa, ettei Nunchuk-ohjaimen heilutus saakaan virtuaalikitaraa helisemään. Sen sijaan ääntä syntyy vain tattiohjainta napsuttelemalla, mikä tappaa ilmakitaratunnelman välittömästi.

Seuraava pettymys syntyy, kun huomaa, kuinka jäykkä ja leveänappinen pelin AirG-ohjainpalikka todella on. Turha kuvitellakaan, että tällä tiilellä syntyisi kitarataituruuden tunnetta. Kämmeneen ja sormiin kyllä ilmestyi kummaa jomotusta jo tunnin soitolla.

Kolmas naula *PopStar Guitarin* arkkuun on sen ulkonäkö, sillä peli näyttää kymmenen vuoden takaiselta kauhistukselta. Kaipa pelistudiossa arveltiin, etteivät polvenkorkuiset popparit osaa erottaa hyvää ja huonoa grafiikkaa.

Pitääkin ihmetellä, kuinka pahasti peli menee metsään. Viidenkymmenen kappaleen biisilista ei nimittäin varmasti ole ollut halpaa lisensoitavaa. Jos kotoa löytyy jo *Rock Band 2*, kannattaa joka tapauksessa vain pistää päälle sen No Fail -pelitila ja antaa lasten nauttia kunnon soittimista AirG-kolotuksen sijasta.

–JANNE PYYKKÖNEN

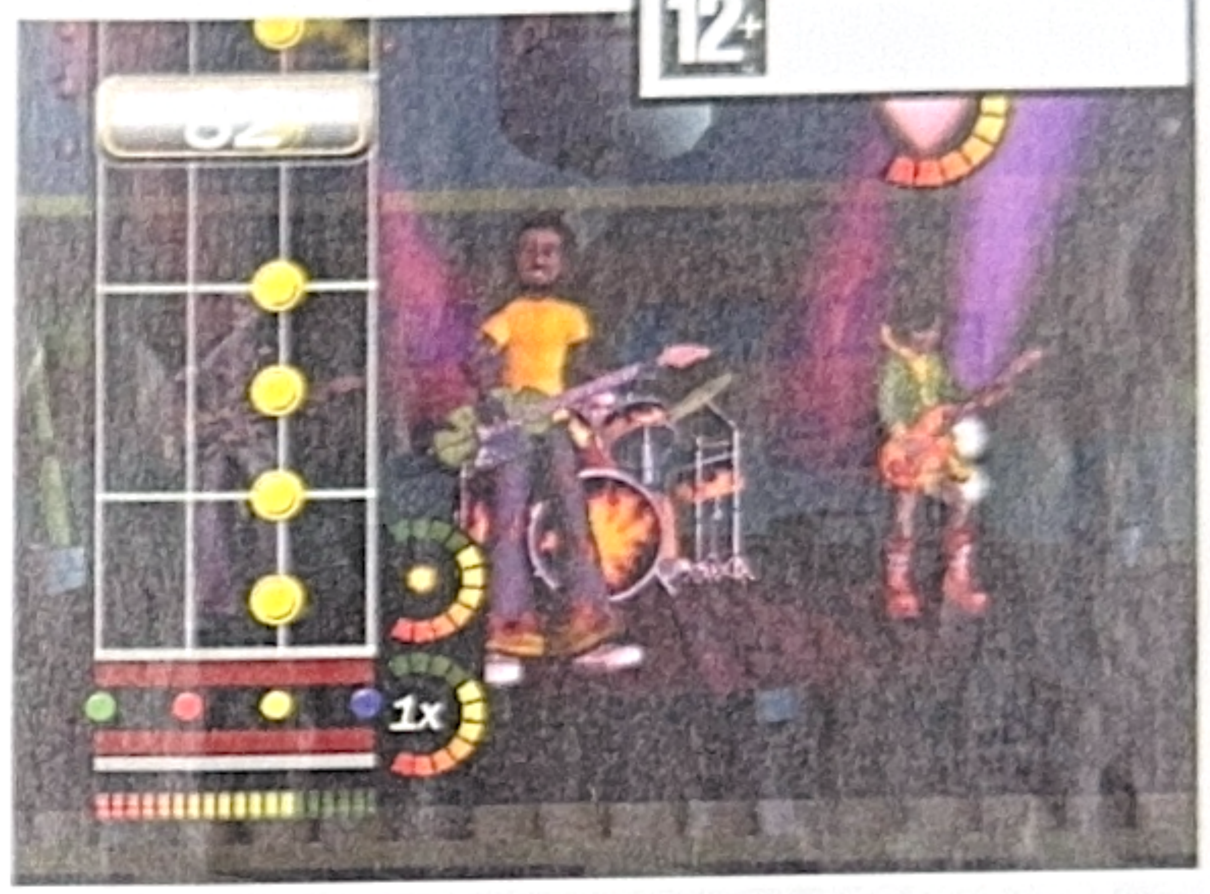
**POPSTAR GUITAR**
★

\+ Hieno ajatus...

– ...kaatuu toteutukseen.

12+

**PELIKONEET:** Wii



# HALPAHALLI-ROCK

Kun Konamin *Rock Revolutionia* odoteltiin, moni (ja minäkin) leimasi sen jo ennakkoon *Guitar Heroa* ja *Rock Bandia* matkivaksi halpatuotantopeliksi. No, näinhän asia näkyy olevan, vaikka on pelissä hyviäkin puolia.

*Rock Revolution* on karsitumpi versio *Guitar Hero World Tourin* ja *Rock Band 1:n* ja *2:n* tarjoamasta bändisoitosta. Mukana ei ole niiden laulajaa, joten mukaan pääsee neljän sijasta vain kolme soittajaa: kitaristi, rumpali ja basisti.

Kuten sanottu, *Rock Revolutionissa* on hyvääkin: peliin on valikoitu mukava läjä meneviä rokki- ja metallibiisejä, ja nuottikartoitus keskittyy fiksusti kahden tai kolmen sormen voimasointuihin. Näillä eväillä saa helposti hyvän ränttätänttä-tunnelman, joka hurmasi ihmisiä ensimmäisessä *Guitar Herossa*. Pelissä voi lisäksi soittaa aitoja kitarasooloja, jotka kuulostavat aika hyviltä.

Sitten tulevat ne huonot puolet, joita on useampia. Pelin ulkoinen ilme on tympeä ja persoonaton. Biisivalinnat ovat toki hyviä, mutta ne ovat kaikki cover-versioita, joiden laatu heittelehtii ihan mukavasta silkkaan pyhäinhäväistykseen. Nuotit valuvat ruudun ylälaidasta ripeämpään tahtiin kuin kilpailijoissa, mikä tietää kiireisiä hetkiä kovemmilla vaikeustasoilla. Uratila on oikea kikkare. Siinä vingutetaan kerrallaan paria biisiä ja palataan niihin kohta, epätoivotun encoren muodossa.

En kuitenkaan väitä, ettenkö olisi kokenut ihan aitoja nautinnollisen leikkisoittamisen hetkiä pelin parissa. Kuluttajan on vain hyvä tietää, mitä hän saa *Rock Revolutionin* kotelossa. Tämä on halpahintainen musiikkipeli, joka on käytännössä pari vuotta kilpailijoitaan jäljessä – ei mitään sen enempää, eikä vähempää.

–JANNE PYYKKÖNEN

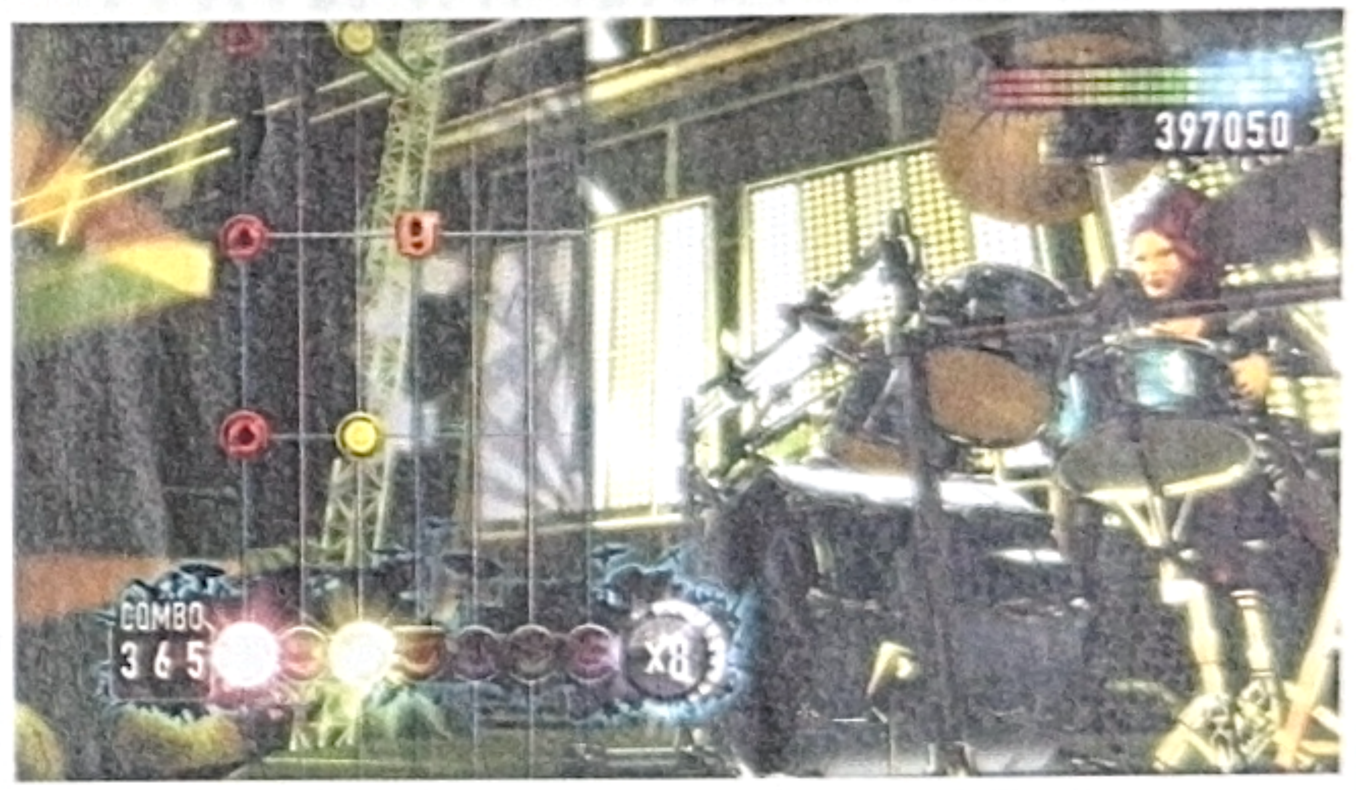
**ROCK REVOLUTION**
★★

\+ Rokki soi...

– ...ja siinä kaikki.

**PELIKONEET:** Xbox 360, Wii, PS3

12+ @*!



# VIRTUAALIGOLFIN KUNINGAS ON TAAS TÄÄLLÄ

Kohta kahdenkymmenen vuoden ikään tuleva EA Sportsin golf-pelisarja on jälleen täällä, kun *Tiger Woods PGA Tour 10* saapuu kauppoihin.

Tärkeimpänä uudistuksena loistavaan edellisvuoden versioon on netissä pelattavat turnaukset, joita avautuu päivittäin. US Openin ja muiden suurturnausten aikana virtuaaligolffarit voivat myös haastaa ammattilaiset oikealla kentällä reaaliaikaisen tulosseurannan ansiosta. Myös uusi puttaustila ja muuttuvat sääolosuhteet tuovat lisähaastetta kesken pitkän turnauksen.

Uramoodi on tuttuun tyyliin todella kattava ja kauden aikana pääsee kiertämään turnauksia ja kenttiä kehittäen samalla omaa golffariaan. Oman golffaajan luomiseen on runsaasti erilaisia vaihtoehtoja. Pikapelejä varten pelistä löytyy toki myös golf-maailman huippupelaajat. Moninpelaajille tarjolla on myös useita minipelejä ja variaatioita golfin säännöistä.

Graafisesti peli on ehkä hiukan vaatimattoman näköinen, sillä hahmomallit ovat hiukan tönkköjä ja animaatio kankeaa. Yleisön äänet on toteutettu hyvin, mutta selostajakaksikko alkaa ärsyttää jo ensimmäisten lyöntien jälkeen.

*Tiger Woods PGA Tour 10* on helposti lähestyttävä, vaikka golf ei olisikaan tuttu laji. Kontrollit ovat yksinkertaiset ja amatöörikin saa helposti birdie- ja par-lyöntejä aikaiseksi, viimeistään kattavan harjoitustilan ja valmentajan neuvojen avulla. *PGA Tour 10* on kattava paketti kaikille golfin ystäville, eikä sisältö varmasti lopu heti kesken. Viime vuoden version omistaville peli ei tosin tarjoa kovinkaan paljoa uutta, jos nettiturnaukset eivät houkuttele.

–MATIAS KAINULAINEN

**TIGER WOODS PGA TOUR 10**
★★★★

+ Kattava paketti golfin ystäville...

– ...joka ei kuitenkaan tarjoa mullistavia uudistuksia.

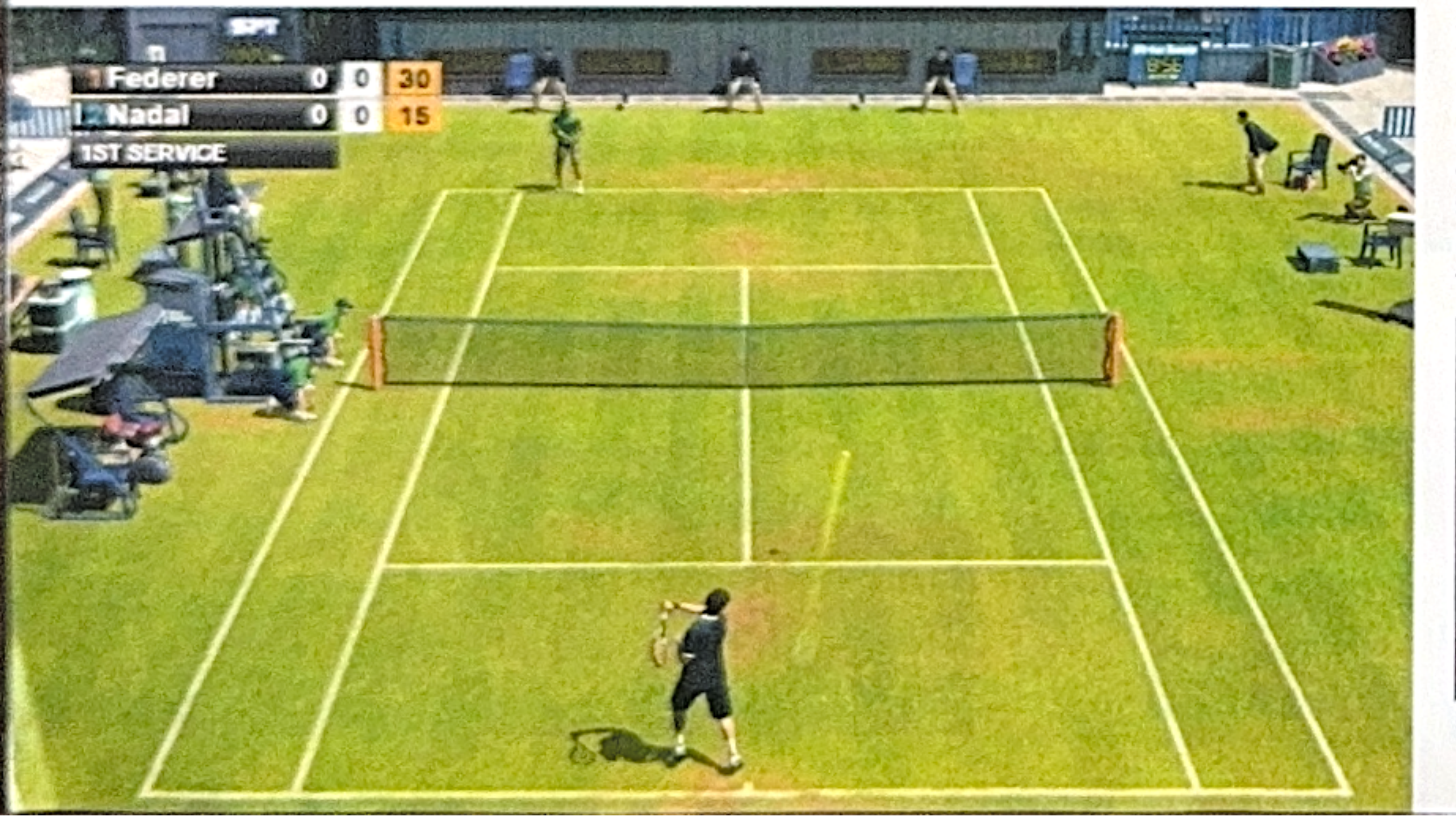
3+ **PELIKONEET:** Xbox 360, PS3, PS2, Wii, PSP, pc

# PALUU TENNISKENTILLE

Segan klassinen arcade-tennissarja *Virtua Tennis* palaa parin vuoden tauon jälkeen takaisin markkinoille, sopivasti juuri ennen EA:n täysin uuden tennispelin julkaisua.

Uusi *Virtua Tennis 2009* luottaa edelleen sarjan tuttuihin vahvuuksiin – kattavaan uramoodiin ja loistavaan pelattavuuteen. Uratilassa pelaaja luo oman hahmonsa kiertämään turnauksia maailman ympäri. Hahmoa voi kehittää hauskojen minipelien ja harjoituksien avulla. Hahmoa pääsee käyttämään myös netissä, jolloin voi kamppailla rankinglistalla nousemisesta oikean tennismaailman tyyliin. Oman hahmon lisäksi pelistä löytyy kaikki tämän hetken suurimmat tennistähdet aina **Rafael Nadalista Venus Williamsiin** asti.

Pelattavuudeltaan *Virtua Tennis* on loistava osoitus siitä, kuinka yksinkertaisuus on valttia. Oikea sijoittuminen ja pelaajan asento lyödessä on entistä tärkeämpää, sillä edellisen osan överiksi vedetyt syöksyt ovat tipotiessään. Simppelit kontrollit on helppo oppia, ja peliin pääsee nopeasti sisään.




Harmittavasti pelin muut osa-alueet eivät yllä pelattavuuden tasolle. Etenkin graafisesti kyseessä on melko heikko suoritus, vaikka peli pyöriikin täydellä 1080p-resoluutiolla. Uusia ominaisuuksia pelistä ei juurikaan löydy, ja jopa uramoodi noudattaa täsmälleen sarjan aiempien pelien kaavaa.

Tekoälystä saa tarvittaessa todella tiukan vastustajan, mutta *Virtua Tennis* on ehdottomasti parhaimmillaan kaksinpelinä. Kaverin puutteen voi korvata verkossa pelattavilla turnauksilla ja matseilla. *Virtua Tennis 2009* on onnistunut tennispeli, joka ei tosin tarjoa kovin paljoa uutta ja mullistavaa.

–MATIAS KAINULAINEN

**VIRTUA TENNIS 2009**
★★★

+ Pelattavuudeltaan loistava tennispeli...

– ...jonka muut osa-alueet eivät yllä samalle tasolle.

3+ **PELIKONEET:** Xbox 360, PS3, Wii, pc

# BUZZ! PUKEUTUU SINIVALKOISEEN

Uusin *Buzz!*-visailu on nimensä ja markkinointinsa puolesta suoraan sanoen harhaanjohtava. Pelin julkaisun yhteydessä järjestettiin kilpailu, jossa etsitään Suomen ja muiden maiden parhaita *Buzz!*-tietäjiä. Mikään Suomen historian ja maantiedon tietovisa ei kuitenkaan oikeasti ole kyseessä. Suomalaisuus rajoittuu nimittäin pelin kieleen ja digitaalisen studion taustalla heiluviin siniristilippuihin. Minkäs teet, kun markkina-alueena olemme pieni ja vähäinen.

Suomea käsitteleviä kysymyksiä tuli koko testin aikana vastaan tasan nolla kappaletta. Kuuleman mukaan toiset ovat niitä nähneet, mutta 4 000 kysymyksen joukosta arpaonni ei osunut kohdalle. Sen sijaan monen eri maan erikoisuuksiin keskittyvä kysymyspaketti nostaa *Buzzin* yleisesti matalaa vaikeustasoa hieman ylöspäin. "Kuka seuraavista henkilöistä keksi jojon?" Niin, ei sitä tiennyt meidänkään sohvallamme kukaan, vaikka tavallisesti *Buzz!*-kysymyksien voitossa kisataan ainoastaan nopeimmasta vastauksesta. Samalla vaikeusasteella Xboxin *Scene-It*-pelin kanssa ei vielä olla, ja hyvä niin. *Buzz!* saa olla se peli, jota pelataan rennosti eri-ikäisten ja erilaisten ihmisten kanssa.

Jotain uudistuksia pelille saisi kyllä tehdä. Kyseessä on kysymyksiä lukuun ottamatta täsmälleen sama PS3-*Buzz!* kuin edellinenkin, vaikka valittavia pelihahmoja onkin kolme uutta.

Suomi-aiheisia kysymyksiä haikaileville *Buzz!* ei ole kuitenkaan aivan turha hankinta. Omien visojen jakaminen netissä on edelleen mahdollista PS3:lla, joten eiköhän tarjolla ole jossain vaiheessa omia tietokilpailuja vaikka pettuleivän tekemisestä. Harmi vain, että siitä vastaavat silloin pelaajat eivätkä pelintekijät.

–JANNE PYYKKÖNEN

**BUZZ! SUOMEN NEROPATTI**
★★★

+ Edelleen hauska tietokilpailu...

– ...mutta ei kovin suomalainen.

12+ **PELIKONEET:** PS3, PS2, PSP

# ISOA ILOA PALIKOISTA

Ohjaajalegenda **Steven Spielbergin** ideoima *Boom Blox* on ollut viime aikojen mielenkiintoisimpia Wii-älypelikokemuksia. Sarjan ensimmäisen osan suurimmaksi viaksi jäi ainoastaan hienoinen vaihtelun puute. *Bash Party* -lisänimellä kulkevaa jatko-osaa varten tekijätiimi on kuitenkin ottanut opikseen kaikesta kritiikistä, ja lopputulos näkyy.

Pelin idea on edelleen sama vanha ja yksinkertainen. Wiin ohjaimella viskotaan erilaisia palloja kohti ruudulla olevia erilaisia laatikoita, ja oikeaan paikkaan osumalla yritetään saada hajoavista palikoista mahdollisimman pitkiä ketjureaktioita. Se, kuinka pallo, palikat ja niitä ympäröivä muu kenttä reagoivat, riippuu täysin siitä, minkälaisessa ympäristössä asiat tapahtuvat. Pelin luonne muuttuu täysin sen mukaan, ollaanko ulkoilmassa, veden alla vai esimerkiksi avaruudessa.

Juuri monipuolisuus on *Bash Partyn* kantavia voimia: erilaisia kenttiä on satoja, ja vaihtelevat ympäristöt tuovat niihin aivan uudenlaista haastetta. Pommit, ritsat, viruspallot ja monet muut tuovat myös vaihtelua siihen, mitä pitää heittää ja minne.

Kaiken lisäksi pelattava ei lopu kesken: peli tarjoaa tehokkaan, itse pelin tekijöiden käytössä olleen kenttäeditorin, jolla asiansa osaavat pelaajat voivat luoda toinen toistaan huimempia kenttiä. Verkko-ominaisuus on sisällytetty peliin mutkattomasti, ja uusien kenttien hakeminen verkosta on todella vaivatonta.

*Boom Blox Bash Party* on uskomattoman toimivaa sohvaviihdettä koko perheelle. Vaikka suurimmat hienoudet tuskin nuoremmille avautuvatkaan, hauskat ja värikkäät kentät hassuine eläinhahmoineen takaavat yksinkertaisen pelimekaniikan kanssa sen, että *Bash Partysta* voi nauttia heti, kunhan ohjain pysyy vain kädessä.

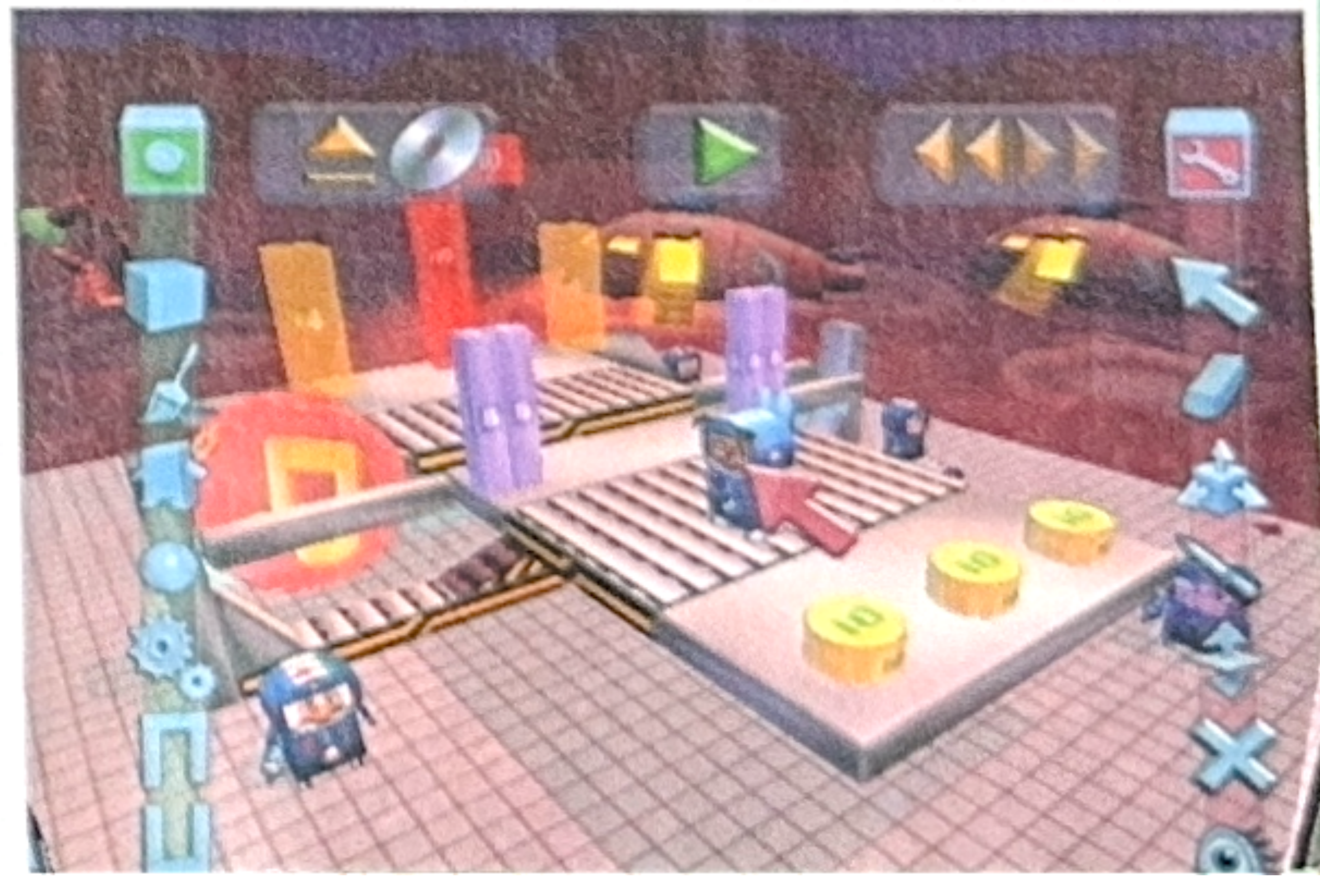
–TERO LEHTINIEMI

**BOOM BLOX BASH PARTY**
★★★★★

+ Uskomattoman paljon hupia yksinkertaisella idealla...

– ...ja yksinkertaisella ulkoasulla.

3+ **PELIKONEET:** Wii



# Ole paha tai läpeensä paha!

**Xbox 360**
**Overlord 2**
**65,90**
**PS3/pc**
**65,90/42,90**

● Overlord™ II on jatko-osa suositulle fantasia-toiminta-seikkailupelille, jossa pelaaja voi nauttia despootin roolista. Overlord II -pelissä uusi Overlord ja entistä voimakkaampi hiisien armeija ottaa haltuunsa Glorious Empiren, kehittyneen romaanisen valtakunnan, eeppisessä ja tutunomaisen oudossa seikkailussa. Kun Glorious Empire valtaa kuningaskuntia ja tuhoaa kaiken löytämänsä taikuuden, Overlord voi karjua "veni, vidi, vici" ja lähettää laumansa taistoon.

VAIN NINTENDO DS-KONSOLILLE!

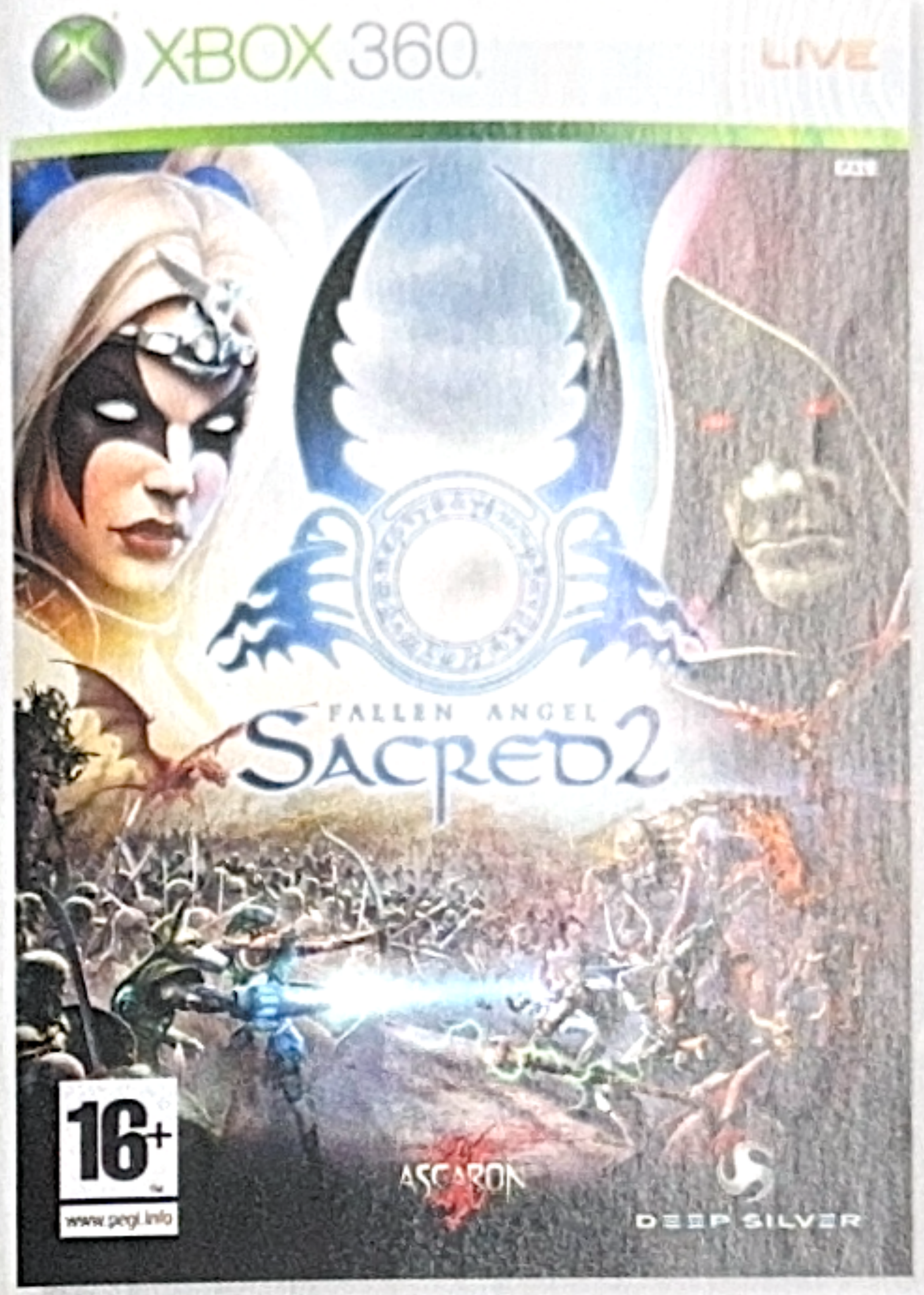
**DS**
**Overlord: Minions**
**45,90**

● Tapaa Giblet, Blaze, Stench ja Zap eli hiisien eliittiryhmä, joka hiisimestari Gnarlin avulla panee tuulemaan Overlord Minions -pelissä. Peli on vastustamaton ja helppokäyttöinen pulmatoimintapeli, joka on suunniteltu yksinoikeudella Nintendo DS -konsoliin. Overlord Minions -pelissä Overlord komentaa hiisijoukkoa etäältä.

SUUNNITELTU YKSINOMAAN WII-KONSOLILLE!

**Wii**
**Overlord Dark Legend**
**52,90**

● Overlord Dark Legend on aivan uusi toimintaseikkailu satumaailmassa maustettuna tummanpuhuvin, satiirisin käänteín. Tapahtumat sijoittuvat aikaan ennen alkuperäistä peliä (Overlord, 2007), ja pelaajat asettuvat nuoremman Overlordin hahmoon johtaen pelimaailman häijyimpiä, mutta sittenkin rakastettavia olioita, hiisiä.




**Xbox 360**
**SACRED 2: Fallen Angel**
**65,90**
**PS3**
**65,90**

● SACRED 2 sijoittuu 2 000 vuotta alkuperäispeliä edeltävälle ajalle. Peli tarjoaa pelaajalle mahtavan 3d-maailman, jonka grafiikka on huippuluokkaa ja yksityiskohdat vaikuttavia. Action-roolipelien ystävät saavat myös nauttia monista uusista ominaisuuksista sekä useista suositun SACRED-pelin toiminnoista, jotka palaavat nyt kehittyneempinä ja merkittävästi entistäkin parempina. "SACRED 2" on alkuperäisen SACRED-pelin parannettu 3d-versio, joka tarjoaa pelinautinnon lisäämiseksi enemmän toimintaa, enemmän hirviöitä, enemmän kohtauksia, enemmän aseita ja comboja sekä palautetta.

**PS3**
**FUEL**
**64,90**
**Xbox 360/pc**
**64,90/42,90**

## Huimat mittasuhteet, ankarat sääolosuhteet, rajua kilpa-ajoa!

● Colin McRae: DiRT® ja Race Driver: GRID® -pelien julkaisijalta tulee nyt mullistava monien maastotyyppien rallipeli, joka tarjoaa suurimman koskaan luodun ralliympäristön. FUEL esittelee pelaajille hämmästyttävän, rajattoman ja saumattomasti etenevän peliympäristön, jonka pinta-ala on yli 14 000 km². FUEL, jonka ympäristön yksityiskohtia innoittavat Amerikan upeimmat maisemat, tarjoaa kaikkien aikojen hienoimman esteettömän rallielämyksen.

Bonusta jopa 5 %.
S-Etukortilla maksaessasi myös 0,5 % maksutapaetua.
S-Etukortti
www.s-kanava.fi
ENEMMÄN PERHEMARKET
PRISMA

# POP-HANNAH EI KEHITY

Tulee pelottava tunne, kun aikuinen mies tajuaa pelanneensa kaikkia julkaistuja *Hannah Montana* -pelejä, mutta ainakin vertailupohjaa löytyy uudelle pelille. Uusimmassa *Hannah*-seikkailussa olisi ainakin ainesta uuteen nousuun: peli perustuu viralliseen *Hannah Montana* -leffaan tv-sarjan sijasta, ja alustana on nyt ensimmäistä kertaa myös uudemmat PlayStation 3- ja Xbox 360 -konsolit.

Siksi juuri onkin pettymys, kuinka tutusti peli alkaa. Hannah laulaa ja tanssii lavalla junnaavien rytmipelien tahtiin juuri kuten edellisessä *Spotlight World Tour* -pelissä, ja biisitkin ovat täsmälleen samoja kuin ennen. Rytminaputtelussa on aika outoja ratkaisuja: jotkut minipeleistä kilisevät ja kolisevat tavalla, joka hukuttaa biisit alleen.

Lavalta ja sisustettavasta keikkabussista siirrytään kuitenkin uuteen maisemaan, eli maalle. En ole nähnyt elokuvaa, joten en tiedä, kuinka tarkkaan peli seurailee sen tarinaa, mutta yksinkertaisen ja konstailemattoman maalaiselämän arvoja hehkutetaan kiitettävällä innolla. Hannahin pitää laulamisen ohessa pelastaa vanha kotikaupunkinsa ostoskeskukselta, joka uhkaa perinteisiä arvoja. Vaatteiden shoppauksen lisäksi pikkukaupungissa on tarjolla kevyttä seikkailupelaamista, jonka yksinkertaisten pulmien pitäisi aueta hyvinkin nuorille pelaajille. Maalla kun ollaan, ratsastustakin harrastetaan. Suomenkielisen lokalisaation puute edellyttää tietenkin taas vanhempien apua.

Vertailukohdaksi nousee pakostakin taas DS:n *Hannah Montana* -musiikkipeli *Music Jam*, jonka tasolle ei nousta tälläkään kertaa. Disney tuntuu jumittuneen *Hannah*-peleissä kaavaan, jota toistetaan kunnianhimottomasti.

–JANNE PYYKKÖNEN

**HANNAH MONTANA THE MOVIE**
★★

+ Helppoa seikkailua...
– ...ja ankeaa rytmipeliä.

3+ PELIKONEET: PS3, PS2, Xbox 360, DS, Wii

# PELI OUDOSTA SADUSTA

*Coraline* ei ole aivan tyypillinen lastenelokuva, ja se näkyy jonkin verran siitä tehdyssä pelissäkin. Se aloitti kauhu- ja fantasiasarjakuvilla kuuluisuuteen nousseen **Neil Gaimanin** satukirjana ja muuttui sitten hieman pelottavaksi nukkeanimaatioksi. Kuten sanottu, kaikki tämä välittyy peliin vain jonkin verran.

Ainesta kiintoisaksi lastenseikkailuksi *Coralinessa* kyllä olisi. Pelaaja ohjaa tarinalle nimen antanutta tyttöä oudossa talossa ja vielä oudommassa peilimaailmassa. Hyviä ideoita riittää: hankalista pulmista pääsee ohi maksamalla läjän nappeja, joita kerätään taloa tutkimalla. Lisäksi erityisesti alun pulmat on helppo hahmottaa, vaikka peleistä ei olisi paljoa kokemusta.

Muutama hyvä idea ei valitettavasti kuitenkaan aivan riitä. Peli ei venytä itseään liian pitkäksi, mutta kyllä pelin hintaan pitäisi saada muutama tunti enemmän viihdykettä. Nuori kohderyhmä voi taas turhautua pelin vanhanaikaisuuteen, ja jotkut minipelit ovat ärsyttäviä ja vaikeudeltaan heitteleviä. Yleiseen helppouteen ei sovi, että parkkiintunut peliarvostelijakin jumiutuu yksittäiseen haasteeseen.

Peli ei toisaalta näytä hullummalta, ja äänimaailma on elokuvapeliksi harvinaisen mainio. Hahmot ovat ilmeikkäitä, ääninäyttelijät vakuuttavat ja musiikki kutittelee selkäpiitä. Harmi vain, että lokalisaatiosta ei ole puhettakaan, joten vanhemmat joutuvat kääntämään dialogia. Toisaalta se sopii kyllä pelin teemaan. Tarinan Coraline turhautuu, kun vanhemmilla ei riitä tarpeeksi aikaa ja huomiota vilkkaalle tyttärelle. Ehkä *Coraline* voisi olla siltana vanhojen seikkailupelaajien ja heidän jälkikasvunsa välillä?

–JANNE PYYKKÖNEN

**CORALINE**
★★

+ Hieno lähdemateriaali...
– ...ja laiskanoloinen peli.

PELIKONEET: PS2, Wii, DS
12+



ARVOSTELUT

# PIKKUROBOTIN SEIKKAILUT

*Secret Agent Clank* ilmestyi alun perin PSP-käsikonsolilla. PS2:lle ei enää paljon pelejä ilmesty, joten on oltava tyytyväinen, että joku vielä jaksaa kääntää ja tehdä pelejä alustalle. Harmi vain, ettei *Secret Agent Clank* ole pelinä kummoinen.

Kuten pelin nimestä voi päätellä, pelissä ohjataan pääasiallisesti Ratchet ja Clank -duon pikkurobottia Clankia, mutta myös Ratchetilla ja Kapteeni Qwarkilla pääsee pelin edetessä seikkailemaan. Hahmot ovat tasoloikinnan parhaimmistoa, ja huumori pelissä on kiitettävän korkeatasoista. Juoni? Ratchet on jäänyt kiinni varkaudesta ja Clank alkaa salaisen agentin ominaisuudessa selvittää, mistä on kyse: eihän paras kaveri voi olla rosvo, eihän?

Peli yhdistää tasoloikkaa pulmanratkaisuun ja on lähempänä *Ratchet & Clank: Size Matters* -peliä kuin kolmea ensimmäistä tasoloikintaklassikkoa. Aseet ovat taattua pelisarjan laatua – tosin alussa hiiviskelyä painotetaan enemmän.

Käännöksenä *Secret Agent Clank* on ihan mukiinmenevä. Kameran kanssa on välillä ongelmia, mutta ne eivät ole niin pahoja kuin PSP-käännökseltä olisi voinut odottaa. *Secret Agent Clank* oli hauskaa huvia PSP:llä, mutta PS2:lla se tuntuu vanhanaikaiselta. Plussaa peli saa lokalisoinnista: suomenkieliset tekstit auttavat nuorempia pelaajia pääsemään peliin mukaan helpommin. Ja jos peli ei PSP:llä tullut tutuksi, kannattaa sitä ainakin testata.

–JARKKO FRÄNTILÄ

**SECRET AGENT CLANK**
★★

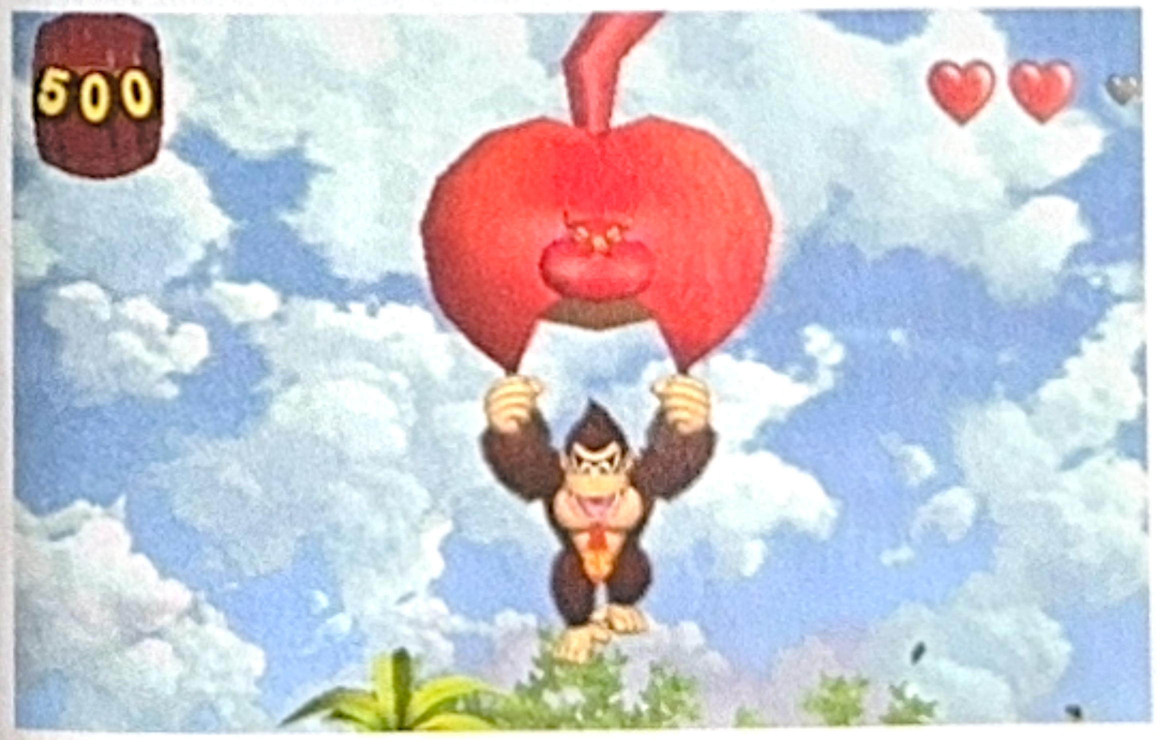
+ PS2:n suosikkikaksikko palaa...
– ...mutta peli ei ole kummoinen.

7+ PELIKONEET: PS2

# VIIDAKON KINGI ILMAN RUMPUJAAN

Juoksemista viidakossa, heilumista liaaneissa, rinnan rummutusta ja banaanien kahmimista: olen vakuuttunut siitä, että *Donkey Kong Jungle Beat* kiteyttää apinana olemisen ytimen – tai ainakin Donkey Kongin sielunelämän.

Nintendon GameCube-konsolin pelejä Wiille tuova *New Play Control!* -sarja pitää sisällään vain vähän sisällöllisiä muutoksia. Sarjan nimen mukaisesti ohjaimet ovat vaihtuneet Wiin kapuloihin, ja omintakeisessa *Donkey Kong Jungle Beat* -tasoloikassa tämä merkitsee muita pelejä enemmän, sillä olihan sen alkuperäinen ohjain pari bongorumpuja. Nyt Kongia ohjastetaan perinteisemmin Nunchuckin ohjaussauvalla.




Pelin vaihtelevat ja nätit kentät on pelattu yhdessä illassa läpi. *DKJB:n* todellinen haaste kuitenkin lepää sen kombosysteemissä, jossa kahmimasi banaanimäärän kerroin nousee jokaisen suoritetun tempun tai toiminnon myötä. Voltit takaperin, seinähypyt tai tynnyriloikat nostavat matkan varrella napattujen banaanirykelmien suomaa pistemäärää, ja kerroin säilyy, kunhan et koske maahan tai vihollisiin. Kunkin tempun kerroin lasketaan kuitenkin vain kerran, joten pelaajan on tutkittava ympäristöt tarkkaan kaikkien mahdollisten kikkojen varalta. Parhaimmillaan ja haastavimmillaan pelin kentät (joita on suunniteltu uudelleen sopimaan uuteen ohjaustyyliin) voi läpäistä menettämättä komboa kertaakaan, heiluen vain liaanista toiseen tai käyttäen viidakon eläimiä nostoapuna. Kenttien päätteeksi kohdataan pomovastustajia esimerkiksi hauskoissa gorillanyrkkeilymatseissa.

Pistekuninkaat palkitaan uutta pelattavaa sisältävien salakenttien muodossa, mutta itse peruspeli on toisaalta niin lyhyt, että korkeiden pisteiden hankkimisen on oltava pelaajalla veressä. Onneksi *Donkey Kong Jungle Beat* osaa kannustaa pelaajaa ylittämään itsensä.

–JANNE KAITILA

**NEW PLAY CONTROL! DONKEY KONG JUNGLE BEAT**
★★★

+ Mukavaa tasoloikkaa...
– ...joka loppuu liian pian.

7+ PELIKONEET: Wii

# PUOLIVILLAISET PUOLIJUMALAT

Pc-strategiapeli *Demigodin* taustatarinaa ei juuri tuoda esille, ja se on oikeastaan ihan hyvä asia. Idea jumalpaikasta kisaavista puolijumalista on höpsö tekosyy koota kahdeksan erilaista superhemmoa kisaamaan paremmuudesta tarkasti rajatuille areenoille.

Areenoilla on erilaisia rakennuksia, joita voi vallata, sekä paljon puolustustorneja. Yksikköportit pukkaavat tasaisin väliajoin kentälle tekoälyn komennossa olevia yksiköitä, jotka etenevät aina samaa reittiä kohti vihollista. Pelaaja johtaa vain omaa puolijumalaansa keräten rahaa ja kokemusta. Kuolema on vain hidaste, josta joutuu parinkymmenen sekunnin jäähylle. Herättyään voikin sitten pistäytyä joko kaupassa ostamassa parempaa päällepantavaa tai sijoittaa rahansa oman puolen joukkojen tai puolustuslaitteiden parantamiseen.

Ennen julkistusta hehkutettiin *Demigodin* ulkonäköä ja äänimaailmaa, jonka tähtenä on itse **Christopher Lee**. Pelin piti silti pyöriä vanhemmillakin koneilla. Julkaisun ja muutaman päivityksen jälkeen peli pyöri testikoneessa kohtuullisesti vain minimigrafiikoilla, jotka eivät varsinaisesti ole nättejä.

Kaikesta näkee, että *Demigodissa* on pyritty täydelliseen taktiseen kokemukseen. Kaikki tämä vaatisi kuitenkin sen hyvän peliporukan. Jos sellaisen saa kerättyä, *Demigodista* saa varmasti enemmän irti. Yksin tai satunnaisessa seurassa *Demigod* puolestaan alkaa pian kyllästyttää, ja peli tuntuu tarkkaan pienelle pelaajaryhmälle suunnatulta tuotteelta. Pelistä tykkääminen edellyttää halua paneutua taktiikan hienouksiin sekä hyvää peliseuraa. Massojen hupia tästä tuskin koskaan tulee.

–PANU ALKU

PELIPLANEETTA.NET

**DEMIGOD**
★★

\+ Nätti, jos kone kestää.

– Jumalurheilu kyllästyttää nopeasti.

16+ PELIKONEET: Pc

# HALTIOITA, ÖRKKEJÄ JA TUSKANHIKEÄ

PELIPLANEETTA.NET

Vanhan koulukunnan pc-pelit elävät edelleen vahvasti Itä-Euroopassa. Sieltä tulee yhä sellaisten lajityyppien pelejä, jotka ovat ajautuneet ainakin suurten kustantajien taholla lännessä paitsioon. Tietyillä varauksilla venäläisen 1C Companyn *Elven Legacy* onkin oikea harvinainen pelihelmi idästä.

Pelissä maailmanlopun loitsun vartijoina toimivat haltijat lähettävät kaksi sankariaan joukkoineen pahan velhon perään ja joutuvat sitten taistelemaan tiensä läpi ihmisten, kääpiöiden ja örkkien maiden. Tarinallisesti kyseessä on siis melko tavallista kioskifantasiaa, jota vielä korostetaan kammottavalla ääninäyttelyllä. Onneksi se ei kuitenkaan estä nauttimasta pelin strategia-antimista.

Itse taistelut tapahtuvat vuoropohjaisesti kuusisivuisiin ruudukoihin jaetulla kartalla, ja joukot jakautuvat perinteisesti jalkaväkeen, ratsuväkeen, piiritysaseisiin ja ilmavoimiin. Jousimiehet ja muut kaukohyökkäysyksiköt, kuten velhot, tukevat vieressä olevien joukkojen puolustusta. Tämä yhdistettynä maaston ominaisuuksiin tekee sotimisesta tarkkaa puuhaa, jossa suurin osa ajasta menee joko omia joukkojaan vihollisen hyökkäyksiltä mahdollisimman tehokkaasti puolustaen tai yleisimmin aukon tekemisessä vihollisen puolustukseen.

Ulkoisesti kaunis peli on kuitenkin sekä vaikea että armoton. Tekoäly hyökkää taisteluissa päälle veret hampaissa ja pyrkii armotta tuhoamaan pelaajan joukot. Taistelut ovat melkoista vääntöä, ja nykypelien helppouteen tottuneet kotikenraalit voivat aluksi saada niissä todella kylmää kyytiä. Kunhan totuttautuu pelaamaan hampaat irvessä, alkaa pelin haasteellisuudesta nauttia. Perusmallisen fantasiamaailman pelastaminen tuntuu oikealta saavutukselta, kun ennen sitä tuskanhiki uhkaa muuttua kyyneleiksi.

–MIIKA HUTTUNEN

**ELVEN LEGACY**
★★★★

\+ Haastetta riittää...

– ...parin kolmen pelin verran.

12+ PELIKONEET: Pc

ARVOSTELUT

# VIHERPEUKALO PELASTAA TALONSA

PELAA TÄTÄ!

PELIPLANEETTA.NET

Kun elävät kuolleet uhkaavat kotiamme, paras puolustuksemme on... nurmikkomme? Näin on päätellyt *Peggle*-palikkapelistä tuttu PopCap Games, jonka hilpeässä uudessa pulmapelissä zombeja vastaan taistellaan kukkien ja sienien voimin.

*Plants vs. Zombies* perustuu jo sadoissa eri muodoissa nähtyyn *Tower Defence* -pulmapeliin. Zombit liikkuvat kuvaruudun oikeasta reunasta vasemmalle pitkin riveihin ja ruutuihin jaettua nurmikkoa. Pelaaja istuttaa nurmikon ruutuihin eri kasveja, joiden tehtävä on pysäyttää hyökkäävät kuolleet.

Pelin äärimmäisen koukuttava luonne perustuu kymmeniin erilaisiin kukkiin ja kasveihin sekä erilaisiin zombeihin. Peruszombit pysähtyvät helposti hernepyssypalkojen ammuksiin, mutta kestävämmät zombit, kuten vaikkapa peltiämpäripäiset tai ovea edessään kilpenä kantavat raadot, vaativatkin vaikkapa perunapommeja, jääherneitä, jalopenoja tai lihansyöjäkasveja.

Asiaa monimutkaistaa sopivasti se, ettei kasveja voi istuttaa täysin vapaasti. Siemenvalikoimastaan voi ensinnäkin valita joka kenttää varten vain tietyn määrän kasveja, joten on hyvä valita yhdistelmiä, joita osaa käyttää ja joiden tietää olevan tarpeellisia.

Pelaaminen ei missään vaiheessa käy liian hankalaksi tai vaikeaksi, vaan vaikeusaste pysyy tasaisena ja peli mielenkiintoisena, uusien ominaisuuksien avautuessa juuri sopivaan tahtiin. Lisäksi edetessä avautuu minipelejä, kuten zombikeilaus jättipähkinöillä ja hedelmäpeli, jossa kasveja voi istuttaa vain yksikätistä rosvoa pelaamalla.

*Plants vs. Zombies* sisältää lopulta hämmästyttävän paljon laadukasta pelattavaa, ottaen huomioon, ettei se ole lähellekään normaalin pelin hintainen. PopCapin omilta sivuilta sen voi ladata 20 euron hintaan, ja Steam-nettikaupasta se irtoaa vain 10 eurolla. Tässä onkin hyvä syy unohtaa ennakkoluulot nettilatauksista, sillä peliä ei saa normaalissa paketissa lainkaan.

–MIIKA HUTTUNEN

**PLANTS VS. ZOMBIES**
★★★★★

\+ Söpö ja hauska peli...

– ...jonka äärelle on liian helppo unohtua.

PELIKONEET: Pc

# SUPERVOIMA HOUKUTTAA RIEHUMAAN

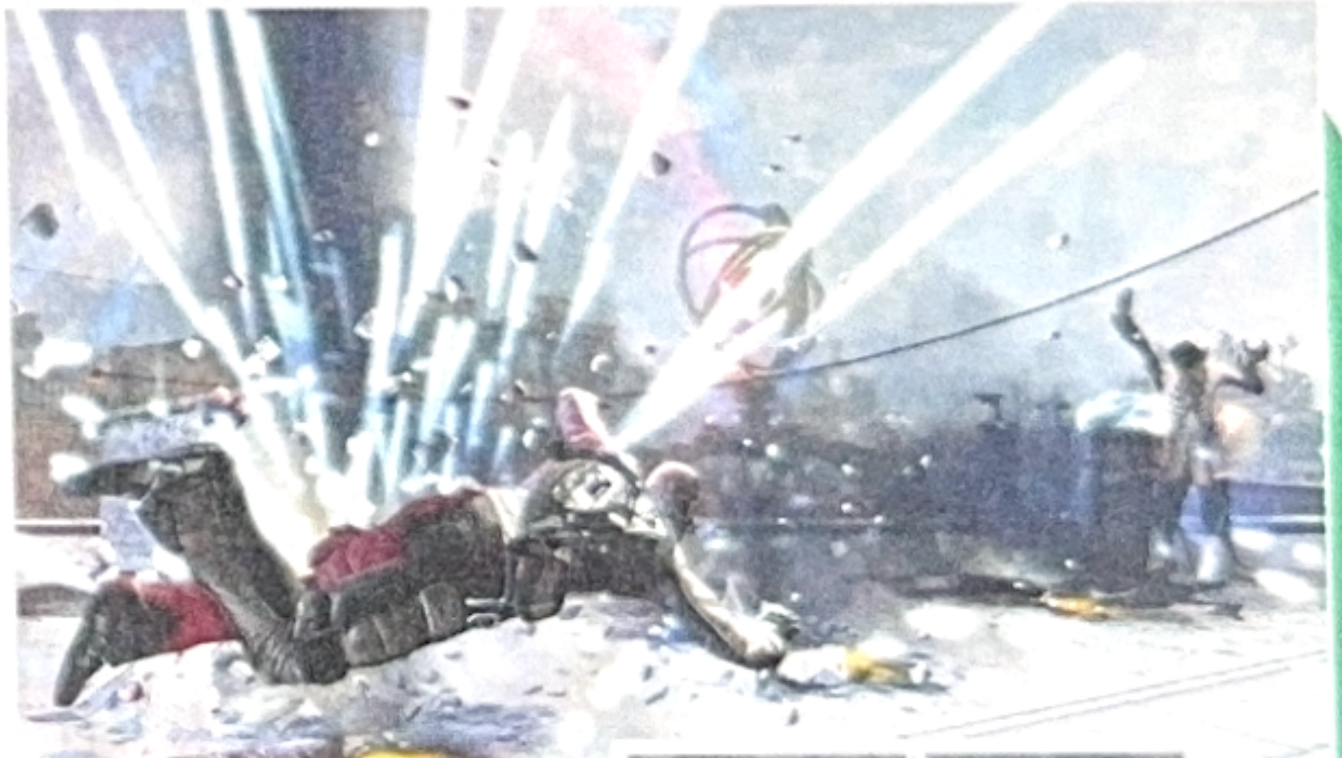
Supersankaruus on vaikea aihe pelille, vaikka asian luulisi olevan päinvastoin. Moni superseikkailu menettää teränsä, kun pelaaja ei tunne olevansa yhtään sen superimpi kuin mikä hyvänsä peruspelin muskelimasa. Tästä ei ole pelkoa *inFamousissa*, jonka takana on yllättäen mahtavat *Sly Cooper* -lastenpelit tehnyt studio.

*Sly*-pelien huikean hyvä pelattavuus on läsnä *inFamousissa*, mutta muuten pelit ovat kaukana toisistaan. *InFamous* ei kerro vanhaa värikästä supersankaritarinaa, vaan 1990- ja 2000-luvun sarjisten tapaan sävy on synkkä, ankea ja väkivaltainen. Lähettipoju Cole aiheuttaa vahingossa kotikaupunkinsa romuttavan katastrofin ja saa samalla kyvyn hallita sähköä. Armeijan saartamassa kaupungissa vastaan asettuvat oudot katujengit, jotka ahdistelevat tavallisia kansalaisia. Cole itse voi valita käyttävänsä voimiaan hyviin tai itsekkäämpiin tarkoituksiin, mikä vaikuttaa pelin tarinan sävyyn. Itsekkäällä ilkiöllä ei ole ystäviä. Peli ei ole verinen K16-ikärajaluokassaan, mutta tuhon ja räjähdysten määrä ällistyttää. Lisäksi jotkut tarinan puolet ja poliittinen kommentointi menisivät ohi nuoremmilta.

*InFamousissa* onkin pelottavan suuri houkutus ryhtyä superroistoksi, sillä koko kaupunki on pelaajan leikkikenttä kattoja myöten. Parkouria harrastava Cole kiipeilee sujuvasti minne vaan, ja uusien voimien ansiosta kymmenien metrien pudotukset eivät tunnu missään. Sähköä suhisee pelihahmon käsistä kaikenlaisina säteinä, aaltoina ja pommeina, joita käyttäessään suorastaan huumaantuu voimantunteesta. Menoa hillitsee vain virran tarve, ja voltteja on pakko imaista jatkuvasti lisää erilaisista koneista ja sähköverkosta.

Ainoastaan PS3:lle julkaistu *inFamous* on sujuvuudessaan yksi koneen parhaista peleistä tähän asti.

–JANNE PYYKKÖNEN



**INFAMOUS**
★★★★★

\+ Supervoimat tuntuvat voimakkailta...

– ...vaikka sankari lakoaa helposti.

16+ PELIKONEET: PS3

LATAAMO

# Pelit netistä uusille koneille

**Kaikki kolme uuden sukupolven pelikonetta – PlayStation 3, Wii ja Xbox 360 – tarjoavat omistajalleen nettipalvelun, josta voi ostaa uutta pelattavaa paljon täysihintaisia pelejä edullisemmin. Maksuvälineinä käyvät kaupasta ostettavat pistekortit tai luottokortti. Jokaisen laitteen valikoimasta löytyy jo laaja valikoima loistopelejä.**

## MATOJEN SOTA

Vanhat kunnon madot saapuivat PS3:lle. PlayStation Storesta ladattava *Worms* on pitkälti sama, kuin pari vuotta sitten Xbox 360:lle ilmestynyt *Worms*. Kuten Xbox 360:lläkin, se on karsittu, mutta toimiva versio vanhasta kunnon matosodasta. Aseita on rajattu määrä, mutta toisaalta lähes kaikki oleellisimmat niistä löytyvät pelistä.

*Wormsin* kaava on edelleen täyttä neroutta, ja peli toimii täydellisesti erityisesti kaveriporukassa. Kaikilla tiimeillä on oma matoarmeijansa. Omia matojaan pääsee ohjastamaan vuorotellen, ja tarkoituksena on tuhota vastustajan madot, ennen kuin tämä tuhoaa omasi. Madot asetetaan kentälle sattumanvaraisesti, jolloin jokaiseen peliin täytyy ottaa aina hieman erilainen lähestymistapa. Vuoropohjaisuuden vuoksi häviöllä oleva tiimi saa aina hieman tasoitusta, jolloin pelit pysyvät tasaisina, vaikka toinen tiimeistä pyrkisikin ottamaan kaulaa.

PS3-versiota varjostaa kuitenkin pari ongelmaa. Kamera eksyy välillä omille teilleen, missaten oleellisen toiminnan. Joskus myös nettipelissä odotellaan vuorojen välillä vähän turhan kauan. PS3-versiossa riittää kuitenkin rutkasti asetuksia ja säädettävää, joilla pelistä saa muokattua juuri omiin tarpeisiinsa sopivan.

*Worms* on loistava ja strategista ajattelukykyä vaativa seurapeli. PS3:lla kärsitään kevyistä ongelmista, mutta näistä huolimatta *Worms* on mainio peli, joka on varsinkin hyvässä porukassa täysin ajatonta viihdettä.
–EEMELI REKUNEN

**WORMS**
★★★★

+ Täysin ajaton moninpeli.
– PS3-versio kärsii kevyistä teknisistä ongelmista.

7+ PELIKONEET: PS3

## PALIKOIDEN PELI

Yksinkertaisuus on kaunista, sanoo vanha ja viisas sananlasku. Myös moniydinprosessorien ja HD-grafiikan aikakaudella nähdään edelleen yksinkertaisia pelejä, joissa on yksinkertaiset tavoitteet. Ja hyvä niin!

*Peggless*ä on tarkoitus ampua pallo ruudun ylälaidasta niin, että se osuu pudotessaan mahdollisimman moneen palikkaan, joita tälle välimatkalle on aseteltu. Sinisistä palikoista saadaan vain yksinkertaisesti pisteitä, mutta pelin varsinainen idea on tuhota kaikki oranssit palikat ruudulta. Kun tämä on tehty, siirrytään seuraavaan tasoon rikkomaan taas hieman kinkkisemmin aseteltuja palikoita.

Koska pelaajalla on käytössään vain rajattu määrä palloja, pelissä joutuu väkisinkin tilanteeseen, jossa palloja on reippaasti vähemmän kuin tuhottavia palikoita. Tällöin jäljellä olevat pallot täytyy ampua tarkasti tähdäten, jotta homma ei mene reisille.

*Peggle* on loistava peli, joka saa pelaajan yrittämään aina vain uudelleen, ja pelaamaan aina vain yhden kentän lisää. Se sopii koko perheelle, mutta siitä osaavat nauttia myös kovanahkaiset ohjainvirtuoosit. *Peggle* on rehellisen yksinkertainen ja nerokas peli.
–EEMELI REKUNEN

**PEGGLE**
★★★★

+ Yksinkertainen ja nerokas.
– Kentät on nopeasti selvitetty.

3+ PELIKONEET: xbox 360



h-town

PELAA!-LEHTI
POSTIOSOITE: PL 1378, 00101 HELSINKI
PUHELIN: (09) 436 93757
FAKSI: (09) 436 93758
toimitus@pelaa.info
www.pelaa.info

SISÄLTÖ
PÄÄTOIMITTAJA: Janne Pyykkönen
TOIMITUSPÄÄLLIKKÖ: Janne Kaitila
TOIMITUSSIHTEERI: Katriina Puputti
AVUSTAJAT: Miika Huttunen, Matias Kainulainen, Eemeli Rekunen, Ville Arvekari, Tero Lehtiniemi, Miikka Lehtonen, Antti Mutta, Jarkko Fräntilä, Janne Kaitila

ILMOITUKSET JA MYYNTI
Harri Manninen
PUHELIN: 050 313 7696
SÄHKÖPOSTI: harri@h-town.fi

ASIAKASPALVELU JA TILAUKSET
toimitus@pelaa.info
PUHELIN: (09) 436 93757

KUSTANTAJA
H-TOWN OY
PL 1378, 00101 HELSINKI
TOIMITUSJOHTAJA: Harri Manninen

Paino: Uniprint AS
ISSN 1795-7001

JAKELUPISTEET

TILT PELAAJAN PELIKAUPPA: Trio Lahti, Hansakortteli Turku, Kauppakeskus Mylly Raisio, Tampere Koskikeskus, Kauppakeskus Itäkeskus, Kauppakeskus Sello, Kauppakeskus Jumbo, Ideapark Lempäälä, Kauppakeskus Elo Ylöjärvi

PRISMA: Halikko, Hyvinkää, Hämeenlinna, Iisalmi, Imatra, Iso Omena, Itäharju, Joensuu, Jumbo, Järvenpää, Kajaani, Kangasala, Kannelmäki, Keljo, Kemi, Kerava, Kirkkonummi, Kokkola, Kotka, Kouvola, Kuopio, Kuusamo, Lahti, Lappeenranta, Limingantulli, Linnanmaa, Lohja, Malmi, Mikkeli, Mylly, Nummela, Olari, Oulu Raksila, Pietarsaari, Piispanristi, Pori, Raahe, Rauma, Riihimäki, Rovaniemi, Savonlinna, Seinäjoki, Sello, Seppälä, Tampere, Tampereentie, Tikkuri, Vaasa, Varkaus, Viikki, Zeppelin

PRISMA TILT

KOLUMNI

# YKSIN AINA KAUNIHIMPI

Tätä kolumnia kirjoittaessani pelialan E3-messut ovat täydessä käynnissä. Viime vuonna casual gaming oli käsitteenä kaikkien huulilla, ja tänä vuonna taikasana tuntuu olevan yhteisöllisyys. Kovan luokan pelijulkistusten yhteydessä ei suitsuteta enää pelkästään moninpeliä, vaan sen yhteisöllisyyttä, oli kyse sitten aikuisten rymistelyistä, autopeleistä tai lasten söpöstelystä.

Konsolivalmistajat tekevät myös sopimuksia Twitterin ja Facebookin kaltaisten yhteisöpalvelujen kanssa. Sony suitsuttaa omaa "Habboaan" eli Homea, jonka kävijämäärät kasvavat ja jonka palaamisprosentti on häikäisevä 85. Hienoa. Vai onko?

Meidän sosiaalistamisemme alkaa systemaattisesti jo tarhaikäisenä. Sosiaalisuus ja yhteistyökyky ovat normi ja ihanne, muotti johon kaikkien pitää sopia – tai muuten jotain on vialla. Tätä ihannetta sovelletaan yhä enenevässä määrin myös pelaamiseen. Ja kuten kaikki muoti-ilmiöt, tuntuu, että se lyö välillä jo yli.

"Yhteisöllisyyden pitäisi olla vapaaehtoista."

Samaan aikaan kun pitäisi olla "kaikki kaikkialla kaikille", pitäisi kuitenkin myös saada mahdollisuus ja osata suojella itseään päälle käyvältä sosiaalisuudelta. Suojautumiseksi pitäisi laskea sekin, että pelikokemus ei saisi kärsiä siitä, että ei joko halua pelata toisten kanssa tai ei omista pelaavia ystäviä.

Pelien lisäsaavutukset, PlayStation 3:n trophyt ja etenkin Xbox 360:n achievementit kuitenkin antavat implisiittisesti ymmärtää, että kunnon kompletionistin on oltava valmis uhraamaan aikansa lisäksi myös yksityisyytensä ja ryhdyttävä väkisin kanssakäymään myös sellaisten ihmisten kanssa, joita ei tunne. Tämä siksi, että liian monet saavutukset on kytketty seurassa pelaamiseen.

Tilanne on päätön. Yhteiskuntatasolla pelätään irrationaalisesti netin ja pelien vaaroja, ja vaarannetaan lastensuojelun nimissä jopa perusoikeudet ja sananvapaus. Pelivalmistajien viesti puolestaan on kuin vapaan rakkauden ylistys ennen kuin AIDSista oli kuultukaan: astukaa ihanaan yhteiseen olohuoneeseen koko maailman kanssa – astukaa, jos haluatte pelata pelin kaikkine saavutuksineen läpi.

Valitettavasti kaunis viesti kalskahtaa kuitenkin enemmän aktiin pakottamiselta kuin vapaalta rakkaudelta. Toisin sanoen iloitkaa, tai itkette ja iloitsette.

Yhteisöllisyyden pitäisi kuitenkin olla vapaaehtoista – ainakin vapaa-aikana. Pelien velvollisuushan on olla viihdettä ja myös pakoa arjesta, vai olenko käsittänyt jotain väärin? Jos peleissä aletaan yhä enenevässä määrin pakollistaa juuri niitä asioita, joilta oikeassa maailmassa kaipaa välillä myös pientä taukoa, on enää vaikea täysin käsittää, kenelle pelit ovat ja mitä niillä oikein ajetaan takaa.

Monet pelaajat kiroavat Nintendon konsolien monimutkaista ystäväkoodijärjestelmää, joka vaatii usean renkaan läpi hyppäämistä, ennen kuin tie netin olohuoneeseen aukeaa – ja useimmiten pakottaa käyttäjän myös tuntemaan sen, kenen kanssa olohuoneen jakaa. Olen itsekin hymähdellyt tälle kankealta kuulostavalle käytännölle, mutta alan yhä enenevässä määrin nettiin hinkuvan kahdeksanvuotiaan vanhempana ja pelien pakkososiaalistamiseen kyllästyneenä pikku hiljaa ymmärtää, mitä sillä on ajettu takaa.

Jokainen on yksityisyytensä ansainnut.
–KIRSI LINDH-MANSIKKA

*Toimitussihteerinä työskentelevä kirjoittaja on toisen polven pelaaja, joka kasvattaa jo kolmatta pelaajasukupolvea.*

SEURAAVA LEHTI ILMESTYY 11.9.2009

**NDS**
**Angel Cat Sugar: Ja myrsky-kuningas**
**34,90**

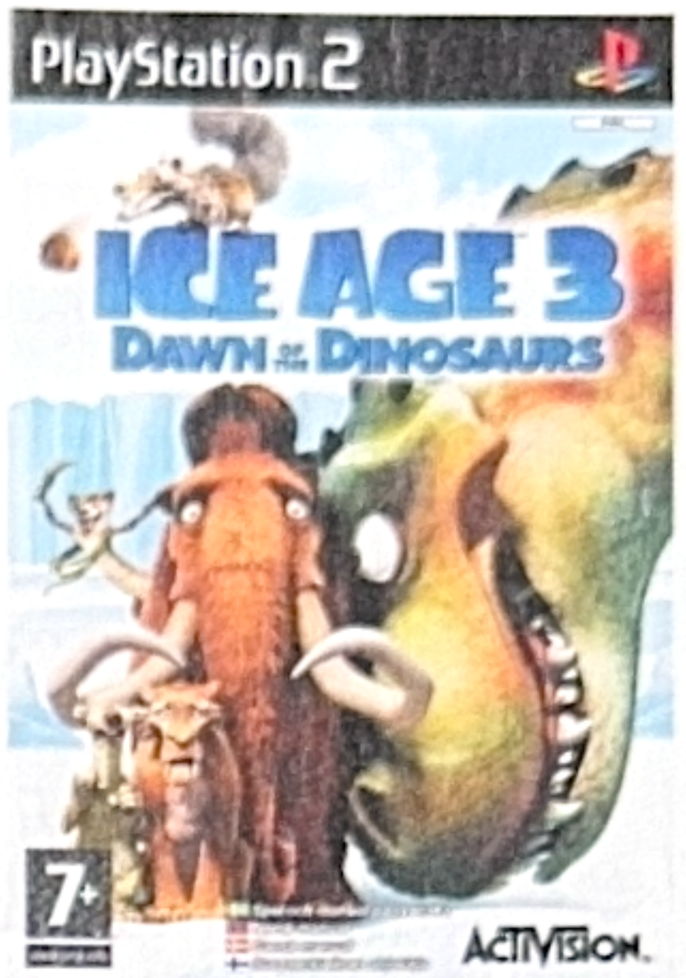
**Wii**
**Big Family Games**
**35,90**

**NDS**
**Lego Battles**
**42,90**

PC/MAC
**Josefiinan kieli- ja matematiikkakokoelma**

**29,90 /kpl**

**ERÄ NINTENDO DS -PELEJÄ 29,90 /kpl**



**Wii**
**Indiana Jones: And the Staff of Kings**
**64,90**
PS2/NDS
32,90/42,90

**PS2/PC**
**Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs**
**32,90**
PS3/Xbox 360/NDS/Wii
64,90/64,90/42,90/59,90

**PS2**
**Coraline**
**38,90**
Wii/NDS
46,90/39,90

**PS3/Xbox 360**
**Transformers: Revenge of the Fallen**
**69,90**
Wii/PC/NDS
59,90/42,90/42,90

Bonusta jopa 5 %.
S-Etukortilla maksaessasi myös 0,5 % maksutapaetua.
S-Etukortti
www.s-kanava.fi
ENEMMÄN PERHEMARKET
PRISMA

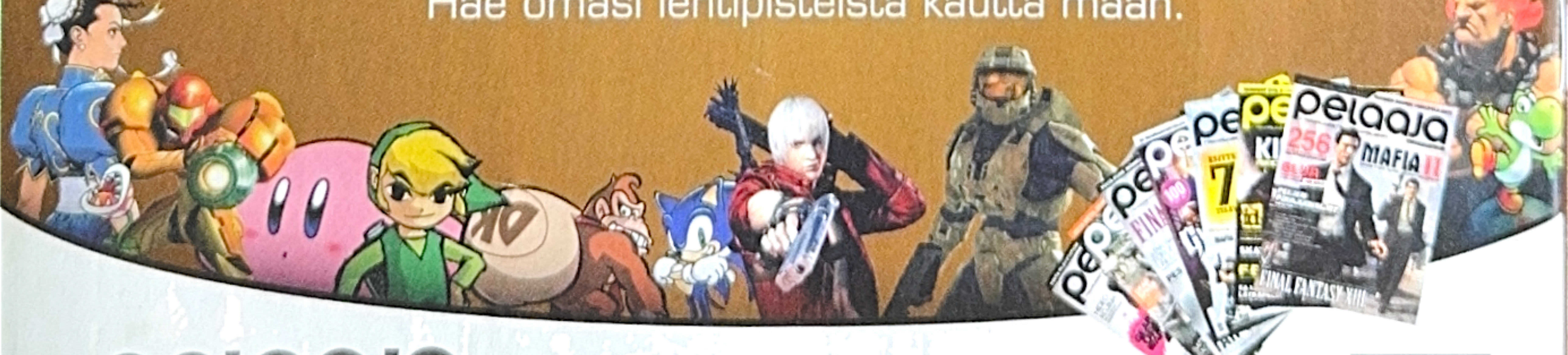
# TILAA PELAAJA!

PELAAJALEHTI.COM/TARJOUS

**8 KK + PELI**
29,90

## KESÄKUUN PELAAJA NYT KAUPOISSA!

Hae omasi lehtipisteistä kautta maan.



pelaaja
RAKKAUDESTA VIDEOPELEIHIN

www.pelaajalehti.com

h'town